
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #199
Play manía
¡Primeras imágenes!
CALL OF DUTY
BLACK OPS III
Así será la guerra cibernética
SPOTIFY, VEVO, YOMVI, CLAN, TOTAL CHANNEL, QELLO, MUBI...
PS4: más que juegos
Avance
BATMAN ARKHAM KNIGHT
El caballero oscuro planea en PS4
Vuelve el Manga
Saint Seiya Soldiers' Soul
Naruto Shippuden UNS4
One Piece Pirate Warriors 3
JoJo's Bizarre Adventure
J-Stars Victory Vs+...
¡Puntuado!
THE WITCHER WILD HUNT
¡El juego de rol más gigantesco!
Análisis
PROJECT CARS
¡Que tiemble Gran Turismo!
¡Viva lo indie!
20 juegos descargables que te sorprenderán
Rime, No Man's Sky, Volume, Shadow of the Beast...
¿QUÉ PASÓ CON...?
25 CANCELACIONES TAN SONADAS COMO LA DE SILENT HILLS

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Opuestos y complementarios

No hay que estar muy atento para darse cuenta de que los lanzamientos de "juegos gordos" (y no me refiero a la talla), se espacian cada vez más. Ya no es fácil que coincidan en un mismo mes varios títulos de relumbrón. Parece como si se hicieran sitio en las estanterías. Está claro que PS4 requiere unos tiempos de desarrollo y una inversión de recursos (humanos y económicos) muy superior a lo que requería PS3 y esta situación parece haber pillado desprevenidos a los desarrollares y provoca que se sucedan los retrasos (el último el de *Dead Island 2*).

Al mismo tiempo, y en el extremo opuesto, están los juegos descargables (indies o no) que no sólo aumentan en número, sino también en calidad. Por el camino parecen haberse quedado esos juegos de la "parte media de la tabla", esos juegos que quizá no levantaban pasiones, pero que tenían su público y que llenaban los espacios entre "Triple A" y "Triple A". Juegos notables que ya no tienen sitio, porque, como desarrollar es muy caro, los esfuerzos se invierten en "éxitos seguros" y si la idea es interesante, pero no muy comercial, pasa directamente a PS Store, sin opción a un lanzamiento en físico. Y ya sé que vosotros no sois mucho de juegos digitales ni de experimentos indies, pero así parecen estar las cosas y la tendencia se agudiza. Cuando le echéis un ojo a este número de la revista leeréis los análisis de dos juegazos (retrasados varias veces, por cierto) que probablemente corten en bacalao mucho tiempo: *The Witcher III* y *Project CARS*. Y podréis descubrir los últimos datos otros dos juegos que van a dar mucho de qué hablar en los próximos meses, como *Batman Arkham Knight* (que esperábamos haber jugado en 2014) y *Call of Duty Black Ops III* (uno de los clásicos de todos los años). Y por medio, mucho, muchísimo juego descargable. Y ojo, no los despreciéis que algunos tienen pinta de convertirse en auténticos juegazos, aunque no tengan caja.

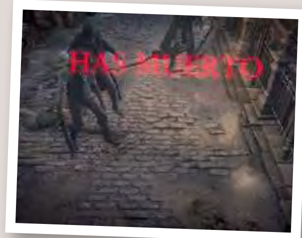
Son los dos extremos de una realidad que estamos jugando ahora mismo. Juegos técnicamente sobresalientes y de ambicioso desarrollo, y juegos de mecánicas sencillas y con originales apartados visuales comparten el mismo espacio en el disco duro de nuestra consola. Algún juego trata de mantener el equilibrio y aportar algo de frescura, como *Tropico 5*, pero en el fondo nos movemos entre dos extremos: los juegos gigantescos y los juegos pequeñitos. Son dos polos totalmente opuestos, pero al mismo tiempo complementarios. Y es que parece cada vez más claro que para llenar el ocio entre "juegazo" y "juegazo" tenemos "indies". Y hombre, no está mal si pensamos que el "blockbuster" del momento nos va a costar 70 euros y el indie bien seleccionado sólo nos comerá 15. Eso sí, yo sigo echando de menos los juegos medianos, al final era a lo que más jugaba...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a jugar mucho. Hemos salido muy poquito de la redacción y le hemos dado mucha caña a los Dual Shock.



■ *Project CARS* y el volante de Thrustmaster T300 RS han sido unos de los protagonistas del mes. Todos nos hemos marcado alguna carrera..



■ Dani Acal ha muerto muchas veces... Tantas que no se acuerda del número exacto. Pero ya ha visto los tres finales de *Bloodborne*.



■ Dani ha pasado un sangriento mes... Tras morir y morir en *Bloodborne*, ha desempolvado su colección de *Mortal Kombat* para currarse un Retro "Kruento".

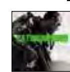
Lo que nos habéis dicho...

Ansiosos...



@XinhoLopez
Coger la revista de la estantería y leérsela de una tacada, tiene trofeo platino ¿no? Seguid así chicos.

Escépticos



@PatoElmolon
Llega un nuevo *COD*... el *Black Ops III*, cuántas ganas tengo de que lo saquen, je, je A ver cómo lo "INNOVAN"

Hijo pródigo



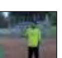
Rafa García Pérez
Me he ausentado varios meses en vuestras redes, pero... ¡¡¡He vuelto!!! ¡¡¡El Playmaníaco más maníaco ha vuelto!!!

Irónicos



David Tejero
¿*Watch Dogs 2* en desarrollo? Me esperaré para su remasterización en PS5 xD.

Pizca de mala uva



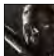
Manuel Godoy
Ahora la pregunta no es cuánto dura un juego, sino cuántos DLC van a sacar. Jajaaja.

Con spoiler



@CristinaPrez2
¿El próximo número hablará de la marcha de Kojima de Konami?

Como Indiana Jones



@SAZAMdaniel
@revisplaymania Me he sentido como Indiana Jones... ¡¡Menudo hallazgo arqueológico!!



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #199





Batman Arkham Knight. Se acerca el estreno del último juego de la serie *Arkham* y cuantas más cosas sabemos, más ganas tenemos de pillarlo.

REPORTAJE

PÁGINA 26

Call of Duty Black Ops III. Ya han desvelado los primeros datos del nuevo *COD* y aquí os los contamos.



¿Qué pasó con...? *Silent Hills* no es el único juego con muy buena pinta cancelado. Aquí van 25 ejemplos...

ACTUALIDAD 06
Las últimas noticias, rumores, primeras imágenes... Este mes, descubre *Star Wars Battlefront* y *LEGO Jurassic Park*.

OPINIÓN 12
Los expertos de Playmanía, Alberto Lloret y Daniel Acal, opinan sobre el mundo del videojuego.

REPORTAJES ....
Batman Arkham Knight ... 16
¡Vuelve el Manga! 20
Call of Duty Black Ops III .. 26
Juegos Digitales para 2015 30
PS4: mucho más que juegos 36
¿Qué pasó con...? 62

NOVEDADES 41
The Witcher III Wild Hunt (PS4) 42
Project CARS (PS4) 46
Wolfenstein: The Old Blood (PS4) 50
Assassin's Creed Chronicles: China (PS4) ... 52
Tropico 5 (PS4) 54
Tower of Guns (PS4) 56
Titan Souls (PS4) 57
Broken Age (PS4-PSVita) 52
Aaru's Awakening (PS4) 53
MonsterBag (PSVita) 54

CONSULTORIO 66
Resolvemos todas tus dudas referidas al universo PlayStation.

GUÍA DE COMPRAS ... 70
Los mejores juegos del catálogo de PS3, PS4, PS Vita y PS Store, comentados y puntuados.

RETROPLAY 78
Os contamos la historia del sangriento *Mortal Kombat*.

NOVEDAD

PÁGINA 42

EN PORTADA
The Witcher III

Analizamos el juego de rol más grande que se ha paseado por nuestras consolas. Inmenso.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

- Aaru's Awakening 59
- Alienation 34
- Amplitude 34
- Assassin's Creed Chronicles: China .. 52
- Assault Android Cactus 32
- Batman Arkham Knight 14
- Broken Age 58
- Call of Duty Black Ops III 26
- Drawn to Death 35
- Everybody's Gone to the Rapture 33
- Fat Princess Adventures 32
- Galak-Z The Dimensional 31
- Guitar Hero Live! 8
- Guns Up! 35
- Hollowpoint 34
- JoJo's Bizarre Adventures Eyes of Heaven ... 25
- Journey, Flow y Flower 31
- J-Stars Victory Vs + ... 24
- Kill Strain 35
- LEGO Jurassic World 10
- Magicka 2 33
- Mighty No. 9 8
- MonsterBag 60
- N++ 35
- Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4 . 21
- No Man's Sky 32
- NomNom Galaxy 33
- One Piece Pirate Warriors 3 25
- Project CARS 46
- Rime 31
- Saint Seiya Soldiers' Soul 22
- Shadow of the Beast 31
- Star Wars Battlefront 6
- The Talos Principle 33
- The Vanishing of Ethan Carter 33
- The Witcher III Wild Hunt 42
- Titan Souls 57
- Tower of Guns 56
- Tropico 5 54
- Volume 35
- Wolfenstein The Old Blood 50
- Zombie Vikings 31

Agenda PlayStation

DEL 15 DE MAYO AL 15 DE JUNIO

No es que se presente una primavera muy movidita, pero si no quieres perderte ningún lanzamiento importante de los próximos 30 días, ten a mano nuestra agenda: así no te olvidarás de pasarte a por *The Witcher III* o de vigilar de cerca *F1 2015*...

15 DE MAYO VIERNES
- Final Fantasy X / X-2 HD Remaster · PS4
- Wolfenstein: The Old Blood · PS4

19 DE MAYO MARTES
- Farming Simulator 15 · PS4 / PS3
- The Witcher 3: Wild Hunt · PS4

22 DE MAYO VIERNES
- Hyperdimension Neptunia U: Action Unleashed · PS Vita
- Steins; Gate · PS3/PS Vita
- Xblaze. Code: Embryo · PS3/PS Vita

26 DE MAYO MARTES
- Ultra Street Fighter IV · PS4

27 DE MAYO MIÉRCOLES
- Journey (Collector's Edition) · PS4
- Looney Tunes Galactic Games · PS Vita

29 DE MAYO VIERNES
- Blood Bowl 2 · PS4
- Stick it to the Man (Play It) · PS4
- Syberia: Complete Collection · PS3

31 DE MAYO DOMINGO
- Space Hulk · PS3/PS Vita

5 DE JUNIO VIERNES
- Operation Abyss: New Tokyo Legacy · PS Vita

9 DE JUNIO MARTES
- The Elder Scrolls Online · PS4

12 DE JUNIO VIERNES
- Formula 1 2015 · PS4



Stick it to the Man

Esta original y divertida aventura platafomera se estrena en formato físico y con todo sus DLC en la serie PLAY IT: juegos originales y a buen precio.

http://www.meridiem-games.com/



The Witcher III: Wild Hunt

El juego de rol más grande y ambicioso que hemos jugado demuestra su potencial en PS4.

http://thewitcher.com/

Novedad en página 42

Formula 1 2015

Estamos deseando ver qué tal luce el simulador de Codemasters en nuestras PS4... ¡Ya queda menos!

www.formula1-game.com/uk

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster

Uno de los mejores RPG de PS2, que se remasterizó para PS3 y ahora para PS4.

www.finalfantasyxhd.com/es/



La fidelidad a la saga Star Wars (sólo la trilogía clásica) supera todo lo que hemos visto antes en ningún videojuego.

STAR WARS BATTLEFRONT | PS4 | DICE (ELECTRONIC ARTS) | ACCIÓN | 19 DE NOVIEMBRE

Batallas en una galaxia muy lejana

ASÍ SERÁ *STAR WARS BATTLEFRONT* DESARROLLADO POR DICE Y EA

Después de ponernos los dientes largos con un adelanto durante el pasado E3, por fin hemos tenido la oportunidad de ver un vídeo de juego real de *Star Wars Battlefront*, el juego de acción desarrollado por DICE (*Battlefield, Mirror's Edge*) que estará ambientado en la trilogía clásica de "La guerra de las galaxias".

La fidelidad a las películas ha sido uno de los pilares a la hora de desarrollar el juego. El motor Frostbite 3.0 es capaz de hacer una recreación muy fiel de los escenarios (habrá 12 mapas ambientados en Tatooine, Hoth, Endor y Sullust) además de los vehículos y armas de la saga, directamente escaneados en los archivos de LucasFilm. Y en estos entornos perfectos podremos participar en batallas de hasta 40 jugadores online, en las que podremos alternar en cualquier momento entre vista subjetiva y la perspectiva en tercera persona de los anteriores *Battlefront*.

No habrá batallas espaciales, aunque sí podremos pilotar cazas X-Wing y Tie Fighter (además de otras naves emblemáticas como el Halcón Milenario) en superficie. Y en determinados momentos, también podremos tomar el control de los principales héroes y villanos (se han mostrado Darth Vader y Boba Fett) que poseen características especiales.

Otra de las novedades de *Battlefront* es que no contará con modo campaña, sino que se ha sustituido por misiones sueltas para uno o dos jugadores (online o a pantalla partida) junto a los modos clásicos y al innovador "Walker attack" en que debemos derribar un AT-AT imperial con un pequeño comando.

Además, los fans van a flipar con la inclusión del planeta Jakku a través de DLC gratuito. El 8 de diciembre (el 1 de diciembre si hemos hecho la reserva) podremos jugar en una de las localizaciones exclusivas del "Episodio VII El Despertar de la Fuerza". Hasta entonces, os dejamos con las impresionantes pantallas de *Battlefront*.



■ Hasta 40 jugadores se enfrentarán en 12 escenarios ambientados en Tatooine, Endor, Hoth y un nuevo planeta: Sullust.





■ No habrá batallas espaciales, pero sí enfrentamientos de cazas en superficie, como en la prestigiosa saga *Battlefield*.

■ Darth Vader es uno de los principales protagonistas que podremos controlar en momentos puntuales de la batalla.





SUBEN

THE WITCHER III

Como Julio César: llegó, vio y venció. El brujo Geralt de Rivia arrasa en PS4, cumpliendo las altísimas expectativas que teníamos depositadas en él pese a ser una franquicia poco conocida en el mundillo PlayStation. ¡A disfrutarlo!

GÉNEROS “MUERTOS” QUE RESUCITAN

Los juegos musicales tendrán nuevos *Guitar Hero* y *Rockband; Broken Age* se une al cada vez más nutrido grupo de aventuras gráficas en nuestras consolas y acaba de confirmarse *Tony Hawk´s Pro Skater 5*. ¿Volverán los buenos tiempos para estos géneros “olvidados” que lo petaron en el pasado?

EL FUTURO DE LOS JUEGOS DESCARGABLES

Rime, No Man's Sky, Shadow of the Beast... Se avecina una nueva hornada de joyas descargables. No les perdáis la pista porque prometen muchísimo.

BAJAN

JUEGOS CON “MEGAPARCHES” EL DÍA DE SU LANZAMIENTO

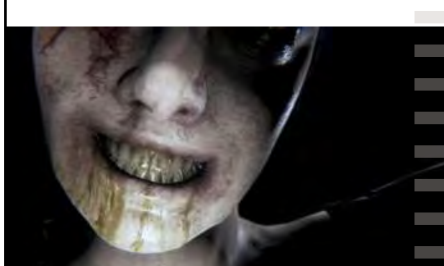
Watch Dogs, Borderlands: Una Colección Muy Guapa, Mortal Kombat X, Project CARS... Cada vez hay más juegos que salen “incompletos o con fallos” que se solucionan con un megaparche el día de su lanzamiento. ¿No podrían afinar más con los plazos e incluir todos los arreglos “de serie”?

SIGUE LA OLA DE RETRASOS

Finalmente se cumplieron los rumores y *Dead Island 2* es el último título en sumarse a la lista de prometedores juegazos que iban a alegrarnos el 2015 y que al final saldrán en 2016. Sus creadores necesitan más tiempo para que el juego cumpla con las expectativas.

KONAMI HA RETIRADO *P.T.* DE PS STORE

Si no tienes *P.T.* descargado en tu disco duro, no verás nunca más la bonita sonrisa de Lisa. Konami lo ha retirado del Store “porque era un teaser jugable para un proyecto que ha sido cancelado”. Snif...







El modo Guitar Hero TV nos ofrecerá los vídeos originales de las canciones de variados artistas.

Guitar Hero Live! supone el regreso de la saga tras cinco años de ausencia.

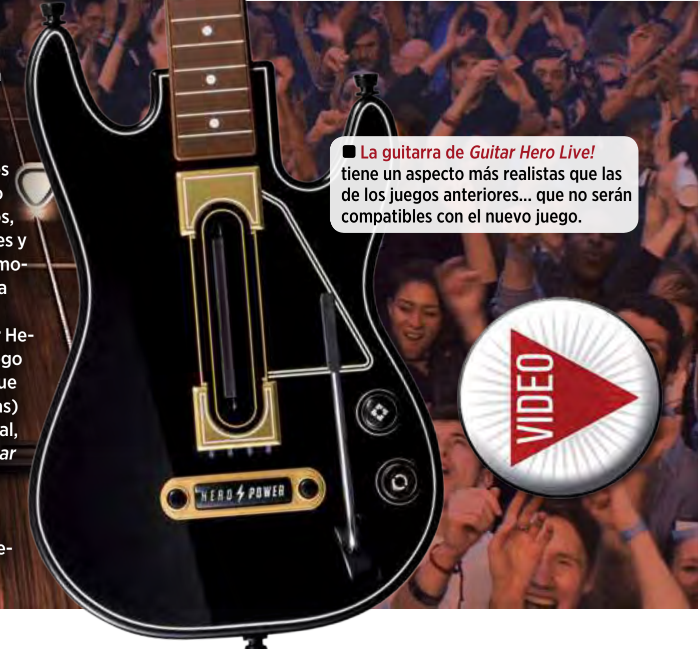
¡Primeras imágenes!

El juego estará basado en vídeo real, que se adaptará a nuestra actuación.

Guitar Hero se estrena en PS4 con nueva guitarra

GUITAR HERO LIVE! | FREESTYLE GAMES/ACTIVISION | PS4/PS3 | 2015

Tras tomarse cinco años sabáticos, la serie *Guitar Heroe* vuelve a los escenarios cargada de novedades. Para empezar, Freestyle Games (responsable de *DJ Hero*) ha rediseñado la guitarra, que ahora tiene un aspecto más realista. El cuerpo mantiene los elementos tradicionales (palanca, botón Hero Power, cruceta y la pestaña que hace de cuerdas) pero los botones de colores del mástil se han sustituido por seis botones más pequeños situados en los tres trastes superiores, de modo que no hay que subir y bajar la mano ni usar el meñique. Estos cambios afectan al sistema de juego. Seguiremos teniendo que presionar las notas en el momento adecuado, pero los colores dejan paso al blanco y el negro, que indican la mitad superior o inferior de las cuerdas. Otro importante cambio es el aspecto gráfico, ya que en *Guitar Hero Live!* todo está representado en primera persona y con secuencias de vídeo real. Cuando saltemos al escenario veremos la reacción del público y de los miembros de la banda. Si lo hacemos bien la gente se vendrá arriba, y si lo hacemos mal se apagarán los ánimos, aunque no se notarán las transiciones y todo resultará natural. Además del modo principal, que será como vivir una carrera musical en primera persona, también podremos acceder a Guitar Hero TV, que nos ofrece un gran catálogo de canciones de todos los estilos (que se irá ampliando mediante descargas) y de las que veremos el vídeo original, a lo *SingStar*. Está previsto que *Guitar Hero Live!* se ponga a la venta para PS3 y PS4 este año, pero no se ha concretado el precio. Sabiendo que nos toca cambiar de guitarra, esperemos que no se suba demasiado...



La guitarra de *Guitar Hero Live!* tiene un aspecto más realistas que las de los juegos anteriores... que no serán compatibles con el nuevo juego.

MIGHTY NO. 9 | DEEP SILVER/COMCEPT | PS4/PS3 | 18 DE SEPTIEMBRE | 29,99 €

El heredero de *Mega Man* llegará en formato físico



La estética y las mecánicas de juego de *Mighty No. 9* recordarán a los clásicos de la acción de los 90. La versión digital costará 20 € y la física (con DLC) 30.

Como muchos ya sabréis, tras abandonar Capcom Keiji Inafune, "padre de *Mega Man*", fundó su propio estudio, Comcept, y se embarcó en el desarrollo de un juego de acción 2D de scroll lateral conocido como *Mighty No. 9*. Para llevar a término su proyecto, Inafune inició una campaña en Kickstarter que tuvo un éxito enorme. Éxito que ha favorecido la alianza entre Compcept y Deep Silver y que va a permitir que *Mighty No. 9* vaya a ser lanzando en también en formato físico en PS4 y además con algunos extras frente a la versión digital, como un nuevo nivel que desbloquea a un nuevo personaje jugable (y que recibirán gratis los patrocinadores del proyecto) y textos en varios idiomas, castellano incluido. *Mighty No. 9* promete recuperar la esencia de los juegos de acción de la época de 8 y 16 bits, proponiéndonos disparos, plataformas y acción a lo largo de 12 difíciles niveles.



La gran acogida en Kickstarter del proyecto ha propiciado que este juego indie vaya a lanzarse también en formato físico.

SERIE PLAY IT | PS4 | MERIDIEM GAMES | YA DISPONIBLE

Lo más original llega a PS4 bajo el sello PLAY IT

PLAY IT es una línea para PS4 lanzada en España por Meridiem que ofrece juegos originales y diferentes a precios muy competitivos (menos de 30 €). De momento están disponibles *Pure Pool, Pure Chess* y el divertido *Stick it to the Man*, una original mezcla de plataformas y aventura gráfica que llega en formato físico y cargado de extras. Está previsto que antes de fin de año se lancen al menos 10 títulos más.



La serie PLAY IT editada por Meriediem nos acerca en formato físico originales juegos de PS4 a menos de 30 €.

Los miembros de OZIO tendrán descuentos de hasta 10 euros en las tiendas GAME.

Consigue descuentos en GAME gracias al club OZIO

Como ya os contamos hace unos meses, todos los suscriptores de las revistas de Axel Springer (Playmanía incluida, por supuesto) formáis parte del Club OZIO, lo que os da acceso a importantes descuentos en tiendas físicas y online, que van desde restaurantes a joyerías, pasando por agencias de viajes, talleres o tiendas especializadas como Fnac o Sony Store. Pues bien, Axel Springer acaba de alcanzar una cuerdo con GAME para que se una a las más de 500 empresas que ya están adheridas a OZIO. Gracias a este acuerdo, los miembros de OZIO podrán beneficiarse de hasta 10 euros de descuento en compras seleccionadas, a través de un cupón que se irá actualizando regularmente.

Basta con acceder a OZIO, ya sea desde **http://oziocontigomas. com** o desde la aplicación para móviles "Club Benefits", entrar en el apartado "Consolas y videojuegos" y buscar la promoción de GAME para imprimir el cupón. Con el cupón podremos acudir a cualquier tienda y beneficiarnos de descuentos como unos auriculares Indeca PX435 por 14,95 euros, *Los Sims 4* por 49,95 o una tablet Android Dual Core 4GB por 79,95. Los cupones tienen una duración de 2 meses (comprueba la fecha cuando lo imprimas), pero se podrían actualizar en menos tiempo: recuerda entrar en OZIO cuando vayas a ir a GAME, que esa compra que tienes previsto hacer te puede salir 10 € más barata...

Desde http://oziocontigomas.com podrás descargar el cupón con las ofertas de GAME.

Las ofertas de GAME en OZIO se actualizarán con regularidad: no olvides comprobarlas.

EN POCAS PALABRAS

FERIA
LA GAMES WEEK EN OCTUBRE

Ya se ha hecho pública la fecha de celebración de la feria de videojuegos **Madrid Games Week 2015**. Se celebrará un poco antes de lo habitual, **entre el 1 y el 4 de octubre,** en el recito ferial de IFEMA. ¡Allí os esperamos!

ANUNCIO
EL REGRESO DE TONY HAWK

Tras unas semanas de rumores, ya se ha confirmado el desarrollo de ***Tony Hawk's Pro Skater 5*, que llegará este año a PS4** y promete regresar a los orígenes de la saga con un sistema de juego clásico, aunque renovado gracias a nuevos potenciadores. Tendrá modos multijugador.



NUEVOS DATOS
WALKING DEAD ESTILO *PAYDAY*

505 Games editará ***Overkill's The Walking Dead***, un juego en el que están trabajando el estudio Overkill, responsable de *PayDay*, y Roberto Kirkman, creador de "The Walking Dead". **Será un juego de acción en primera persona**, con personajes y tramas nuevas, en el que tendremos que sobrevivir al apocalipsis zombi. Se lanzará en PS4.

REEDICIÓN
SOMBRAS DE MORDOR GOTY

Ya está disponible para PS4 ***La Tierra-Media: Sombras de Mordor Edición Game of the Year***, una versión ampliada que incluye **todos los DLC**, desde los packs de Historias (El Señor de la Caza y El Señor Luminoso), a los skins y runas, Misiones y los modos Desafío y Foto. Todo por 59,95 €.



COMPETICIÓN
EN MARCHA GT ACADEMY 2015

Si tienes *Gran Turismo 6* y aspiras a convertirte en piloto profesional, ya puedes participar en **GT Academy 2015, cuya fase online está abierta desde el 21 de abril hasta el 17 de junio.** Si superas las distintas fases podrás competir, en un coche real, en las 24 Horas de Dubái.

ANUNCIOS
STAR WARS EN *INFINITY 3.0*

Tras la incorporación de Marvel el año pasado a *Disney Infinite 2.0*, todos esperábamos que Star Wars fuera la protagonista del tercer juego de la saga. Y así será. ***Disney Infinity 3.0* se pondrá a venta este verano** para PS3 y PS4 y contará tres play sets: uno dedicado a la trilogía original, otro a la "nueva" trilogía y el tercero basado en la nueva peli "El despertar de la fuerza".



ANUNCIO
TELLTALE Y MARVEL

Telltale Games no deja de ampliar sus horizontes, y tras hacerse con licencias con tanto gancho como "The Walking Dead", "Juego de Tronos" o una aventura basada en *Minecraft*, ahora acaba de anunciar un **acuerdo con Marvel crear un juego que prevé su estreno en el año 2017**. Eso sí, no se sabe aún en qué saga del universo Marvel se basará...

ANUNCIO
HARRY POTTER EN LA PELI DE *GTA*

"Grand Theft Auto" es el título de la nueva película que prepara la BBC y que curiosamente no se basa en ningún videojuego, sino en la creación de la polémica saga de Rockstar. Pero más curioso aún es que el **actor Daniel Radcliffe** ("Harry Potter") ha sido elegir para interpretar a **Sam Houser**, creador de *GTA* y fundador de Rockstar.

¿QUÉ PASA CON...

... el nuevo *Mirror's Edge?*

En una reunión con sus accionistas, EA ha desvelado que sus planes para el nuevo *Mirror's Edge* pasan por lanzarlo en el primer trimestre de 2016. También están preparando al parecer una nueva entrega de *Plants vs Zombies.*

... *Dead Island 2?*

La plaga de retrasos parece no terminar nunca y este mes es el prometedor *Dead Island 2* el que verá retrasado su lanzamiento hasta 2016. Sus creadores necesitan más tiempo para asegurarnos una experiencia de juego sobresaliente.



... el nuevo *Soul Calibur?*

Bandai Namco está preguntando a los fans cuáles son su personajes favoritos de esta mítica saga de lucha. Suponemos que ya están pensando en una nueva entrega, que sería para PS4.

... PS Vita y los rumores de nuevo rediseño?

Al parecer Sony estaría preparando un nuevo modelo, PS Vita 3000, que incluiría novedades como salida HDMI y la inclusión de los botones L2 y R2. ¿Será cierto? ¿Lo anunciarán en el E3?

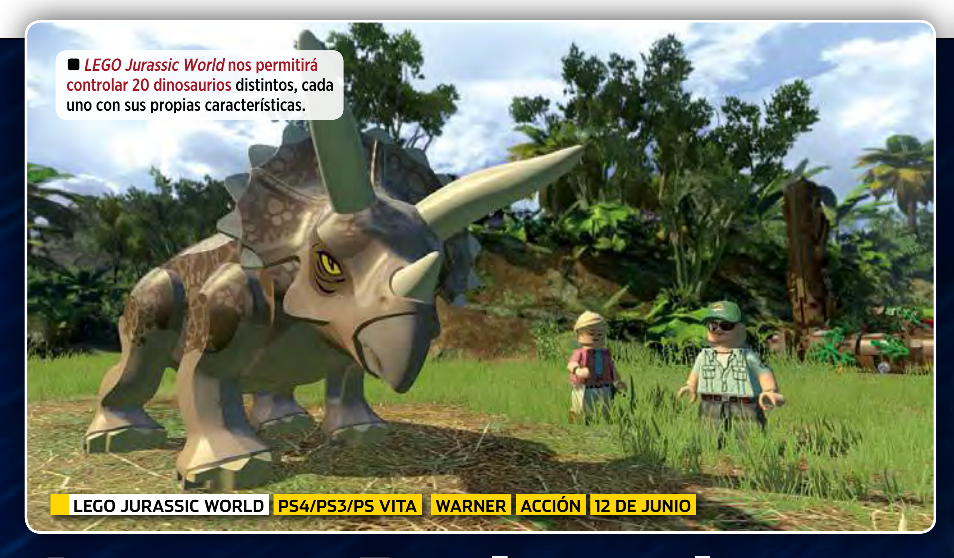
... la nueva entrega de *Need for Speed?*

Todo parece indicar que veremos un nuevo *Need for Speed* antes de fin de año, desarrollado por Ghost Games.

... *Tales of Zestiria?*

En el pasado Level Up, Bandai Namco Entertainment confirmó que *Tales of Zestiria* saldrá para PS3 este otoño. Pero en ciertas tiendas aparece listado, además, para PS4. ¿Será verdad?





■ *LEGO Jurassic World* nos permitirá controlar 20 dinosaurios distintos, cada uno con sus propias características.

LEGO JURASSIC WORLD | PS4/PS3/PS VITA | WARNER | ACCIÓN | 12 DE JUNIO

Jurassic Park vuelve... ¡con dinos de plástico!

La genética (y las piezas danesas más famosas) vuelven a dar vida a los dinosaurios para festejar el estreno de "Jurassic World" en los cines

Este mismo mes de junio vamos a poder revivir en nuestras consolas todas las películas de la saga "Jurassic Park", incluyendo "Jurassic World", la nueva que se estrena el 12 de junio. 20 niveles que nos permitirán disfrutar de lo mejor de los cuatro filmes, como la inolvidable persecución del T-Rex de la película original (que podremos vivir desde las dos ópticas, la de los humanos y el dino) o la cacería de los velociraptores de "El Mundo Perdido". Todo ello con la jugabilidad clásica de los juegos *LEGO*, combinando exploración, acción y pequeños puzzles con un humor para toda la familia y volcando gran parte de su encanto en sus opciones cooperativas. Y, cómo no, tampoco van a faltar las novedades. De los 100 personajes manejables que desbloquearemos, 20 serán dinosaurios... y cada especie tendrá unas habilidades y características distintas (como los triceratops, que pueden embestir y destruir unas piezas LEGO concretas). Además, en cada nivel podremos coger una pieza de LEGO Ámbar que, como en las películas, nos dejará jugar a ser Dios y crear nuestros propios dinos combinando las piezas que hayamos desbloqueado, como la cabeza de un T-Rex, el cuerpo de un velociraptor y la cola de un Compy (y darle el color que queramos). Y si encontramos un cubo de huesos podremos ver sus versiones esqueléticas. Tampoco faltarán dos mundos abiertos (las islas Sorna y Nublar) repletos de tareas opcionales, ni guiños y referencias a las películas, como Mr. ADN, que dará pistas sobre el juego e información sobre los saurios. El juego también llegará a Vita, en una versión que ofrecerá una jugabilidad similar, pero adaptada a la portátil (con mundo abierto, eso sí). Pinta bien, ¿verdad?



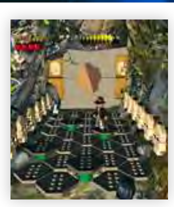


Otros fenómenos con licencia LEGO...

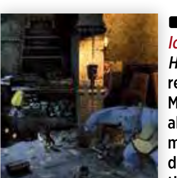
El sello LEGO lleva en el mundo de los videojuegos desde finales de los 90. Pero no sería hasta 2005 cuando pulsó la tecla correcta, con la licencia "Star Wars". Un estilo de juego que ya ha adaptado un montón de nombres famosos del cine y otros medios, como...



■ *LEGO Star Wars* en 2005 y *La Trilogía Original* en 2007, pusieron a LEGO en el camino correcto, con un estilo de juego que sigue funcionando 10 años después.



■ *LEGO Indiana Jones* también dejó dos juegos en 2008 y 2009, que abarcaron sus 4 pelis. Flirteó con un editor de niveles para crear nuestras propias aventuras con Indy.



■ *LEGO El Señor de los Anillos.* Y *El Hobbit.* Ambos recrean la Tierra Media, un mundo abierto, con gran maestría, además de incluir nuevos tipos de puzzles.



■ *LEGO Harry Potter* repartió las extensas aventuras del joven mago entre dos juegos, que captaron muy bien el mágico universo recreado en las películas.



■ Los 3 *LEGO Batman* han sido clave en el éxito de los juegos LEGO. Y los hay con héroes Marvel, con el juego *Rock Band*, la serie de TV "Ninjago", Piratas del Caribe...

[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

SUPER REGALO: UN NIVEL DE *PUZZLE & DRAGONS*

Puzzle & Dragons* para 3DS** ha arrasado en Japón con su mezcla de coleccionismo de criaturas y combates que se resuelven con puzzles. En la revista encontraréis el análisis, un especial de consejos y, atención, un **código para descargaros un nivel exclusivo** que sólo conseguiréis con la Revista Oficial. Respecto a **Wii U**, dedican reportajes a sus dos juegos más esperados: ***Yoshi's Woolly World, un plataformas que tiene tela, y ***Splatoon*, un "shooter" online** diferente. Y además, avance de ***Fossil Fighters Frontier***, los luchadores que queremos en *SSB*, análisis del DLC 2 de ***Mario kart 8***... Un número completito.



HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 22 DE MAYO

TODO SOBRE *STAR WARS BATTLEFRONT*

Con media humanidad contando los días que faltan para que llegue diciembre y se estrene la nueva película de ***Star Wars***, en Hobby Consolas os traen toda la información de primera mano sobre el próximo capítulo de la saga ***Battlefront***. La sección de análisis viene cargada con títulos tan esperados como ***The Witcher III, Splatoon*** o ***Project Cars***, y también se asoman al futuro con reportajes sobre ***Call of Duty Black Ops III*** o el renacer del género musical con la vuelta de ***Guitar Hero*** y ***Rock Band***. Además, la revista incluye un **póster doble de regalo**.







Diversifica y vencerás

Daniel Acal
@daniacal



Si el mes pasado reflexioné en esta misma sección sobre cómo veía el futuro de la serie *Metal Gear Solid* tras la (parece que irreversible) ruptura entre Kojima y Konami, en este número voy a divagar sobre el futuro que le veo a la otra parte. El futuro de la compañía de la "pequeña ola" que tantos y tan buenos juegos nos ha dado desde su inicios con franquicias inolvidables aparte de *MGS* como *Castlevania, Contra, Gradius, Silent Hill, Pro Evolution Soccer* y un etcétera tan largo que daría para unas cuantas páginas como ésta.

Tampoco es ningún secreto que, al menos desde el punto de vista "creativo" (o artístico, como queráis), hace tiempo que la compañía dejó de ser lo que era. Ya escribí un artículo de opinión sobre el tema hace unos meses así que tampoco voy a detenerme mucho en esto, pero con la cancelación de *Silent Hills, Metal Gear Solid* es uno de los pocos activos que le quedan a la compañía en este sentido. Es cierto que mantiene franquicias de cadencia regular como *Pro Evolution Soccer, Yu-Gi-Oh!* o la serie de juegos de béisbol *Jikkyou Powerful Pro Yakyuu* que les siguen dando buenos réditos. Pero está claro que esta compañía ya no es lo que era... Cada vez está más claro que Konami juega a otra cosa. Mejor dicho, juega a más cosas aparte de videojuegos.

En Japón, Konami tiene otros negocios además de desarrollar y producir videojuegos. Sigue siendo una de las principales compañías en este sector en el país del Sol Naciente, sí. Pero sus otras actividades cada vez le están reportando más beneficios. Konami se fundó en 1969 como una empresa que se dedicaba a alquilar y reparar "jukebox", aunque pocos años después ya saltaría al terreno de los arcades, siendo *Frogger* su primer éxito. Y después vendrían sus primeros desarrollos para MSX y NES, la creación de algunas de sus franquicias más memorables que aún perduran, su salto a occidente, los 16 bits, etc.

Esa historia la conocemos bien, pero de forma paralela, Konami ha ido tejiendo otros negocios no menos lucrativos. Máquinas de pachinko, tragaperras, "empujamonedas" y demás parafernalia relacionada con el juego suponen una buena fuente de ingresos para la compañía, y más desde que ha expandido esta rama de su negocio hasta Las Vegas. De hecho, el fundador de Konami y todavía presidente de la compañía, Kagemasa Kozuki (que a sus 74 años en 2014 ocupó la posición 21º en el ránking de japoneses más ricos según la revista Forbes), lleva ya un tiempo tratando de impulsar un cambio en la legislación que permita construir casinos en Japón. Hay estudios que afirman que si en este país se permitieran construir este tipo de complejos de ocio, desbancaría a Las Vegas como la meca del juego a nivel de facturación. Si esto llegara a ocurrir, Konami estaría muy bien posicionada para quedarse con una buena parte de este goloso pastel.

KONAMI TIENE OTROS RENTABLES NEGOCIOS ADEMÁS DE PRODUCIR VIDEOJUEGOS.

Por otro lado, en el año 2001, Konami entra de lleno en el negocio del fitness, con una red de gimnasios, centros deportivos y de salud, etc. que ha ido creciendo con el paso de los años. Puede que aquí nos resulte sorprendente, pero en Japón los Konami Sports Club son muy conocidos. También tienen una línea de productos de lo más diverso en este sentido, que van desde pulsómetros, "bodyballs" o programas de entrenamiento editados en DVD hasta bebidas isotónicas, suplementos alimenticios... Y de ahí han saltado al patrocinio deportivo, asociando su marca con atletas japoneses como los gimnastas Kohei Uchimura y Koji Yamamuro.

A ello hay que sumarle otras "aventuras", como su asociación con la mítica productora Toho (sí, los de las pelis de Godzilla) para crear series de TV estilo "Power Rangers" (con su correspondiente línea de juguetes, etc.). Si os interesa ahondar sobre la cantidad de negocios que tiene Konami en paralelo a los videojuegos y lo que factura en cada área, tenéis toda la info en su web oficial.

Lo que yo os venía a contar aquí es que parece que Konami se está hundiendo desde nuestro punto de vista. Y nada más lejos de la realidad. Simplemente, cada vez tiene el punto de mira más enfocado hacia otros sitios que no son nuestros videojuegos favoritos. A mí me fastidia como al que más que se haya cancelado *Silent Hills*, pero el desarrollo habría resultado carísimo. Y, como he dicho antes, parece que los directivos de Konami prefieren jugar a otras cosas. Y ojo, esto no quiere decir que vayan a abandonar sus principales franquicias. Pero está por ver cómo van a seguir explotándolas.

Fragilidad digital

No es la primera vez que lo digo: no me gusta el formato digital. Paso por el aro cuando no hay más remedio, cuando un juego descargable me llama y lo quiero jugar (algo que cada vez pasa más a menudo, no os voy a engañar). Pero eso no quita que lo siga viendo con recelo frente al soporte físico por una razón muy sencilla: no tengo control "real" de lo que he comprado. No puedo cogerlo, acceder a él cuando yo quiera. Si me voy de viaje y no lo he descargado antes, no puedo hacer algo tan sencillo como ir a la estantería y cogerlo. Y, lo que es peor, en cualquier momento, sin previo aviso, alguien puede pulsar un botón, retirarlo de la tienda, y adiós a mi compra.

Eso es lo que ha pasado con la demo P.T. de Konami, aunque no es ni de lejos el único caso. Ahí están los clásicos *Mortal Kombat* o *Gauntlet* de Midway o *Gran Turismo HD* en PS3, por no mencionar el más reciente juego de lucha *Skullgirls*. Muchas veces, esta retirada se debe a problemas de licencias, otras decisiones unilaterales y, las menos, la "resolución" de un conflicto como el que están viviendo Konami y, hasta finales de este año, su reputado diseñador/director Hideo Kojima. Un pulso en el que Konami está intentando limitar y minimizar la presencia de su, hasta ahora, estrella.

Este último caso, el del Playable Teaser de *Silent Hills*, pone de manifiesto mis temores. La demo ya no está disponible para nadie, en ningún territorio. Si la has borrado del disco duro de tu PS4, ya no podrás volver a descargarla, aunque aparezca en tu biblioteca. En este caso se trata de una demo y no hemos pagado nada por ella, pero si el disco duro de tu PS4 "muere" o lo formateas, te habrás quedado sin esta demo para siempre... Y eso que se trata de una de las mejores experiencias de terror que hemos visto nunca en un videojuego. ¿No os da verdadero terror que esto suceda? A mí sí.

El ciclo de vida de PS3 está entrando en sus últimos años, por no decir que ya estamos en su recta final. Cada vez hay menos lanzamientos, PS4 va a acaparando todas las novedades y, tarde o temprano, llegará lo irremediable. La gran pregunta entonces será ¿qué pasará con su servicio online con PSN y con nuestro historial de compras? Hasta donde sabemos, tenemos una única cuenta para todo PSN, que nos vale para PS4, PS3 y Vita... Aunque desde PS4 no podemos ver nuestro historial de la anterior sobremesa o la portátil, por no ser compatibles. ¿Un anticipo de que, llegado el caso, se podrá "apagar" la parte de PSN relativa a los sistemas que vayan "muriendo"? Podría ser. ¿Y con ello podría perder mis juegos? Podría ser.

¿Alguien piensa que el PSN de PS3 seguirá funcionando en 10 años? Yo desde luego, no. Imagino, como ya han hecho en otras ocasiones, como con el reciente cierre de PS Mobile, que todo se saldará con una simple nota de prensa, anunciando el fin del servicio y que las descargas estarán activas hasta el día "X" del mes "Y". A partir de ahí, acceder a nuestros, repito, NUESTROS juegos será imposible. En el caso de Vita podemos hacer una copia de respaldo en el PC y de ahí moverlo a una memoria USB y conservarlo... pero en PS3 ni siquiera tenemos esa opción. Entonces, si el servicio se "apaga" y en el peor de los casos nuestro disco duro se rompe, será el fin de nuestros juegos.

Y es en estos momentos, cuando pienso que, quizá, la "remasterización" y cross-buy de *Journey* y otros clásicos de Sony en PS4 son una maniobra para ir "aplacando" la ira cuando llegue ese día. Total, ya los tienes en PS4. Aún con todo, siento que muchos juegos comprados se perderán sin remisión por el camino. Y es entonces cuando me viene a la cabeza el sistema de Nintendo y sus Famicom Disk, que ya en los 90 permitían grabar en kioskos autorizados y con cartuchos oficiales, juegos de un embrionario sistema de distribución digital. Una forma más que válida para preservar contenidos que, en algunos casos, no tuvieron lanzamiento físico... ¿No sería posible algo así hoy en día para poder crearnos nuestros propios Blu-ray con nuestros juegos favoritos de PSN? Ojalá. Soñar es gratis...

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



¿NO SERÍA POSIBLE UN SISTEMA PARA PODER CREAR NUESTROS PROPIOS BLU-RAY CON NUESTROS JUEGOS FAVORITOS DE PSN?



EL **CABALLERO OSCURO** ILUMINARÁ PS4



Gotham estará representada al detalle gracias a una versión muy mejorada del Unreal Engine 3.

Batman será tan expeditivo como siempre a la hora de darle su merecido a los villanos de Gotham.

El Caballero Oscuro de Rocksteady se despedirá de las consolas con su juego más completo hasta la fecha.

PS4 | ROCKSTEADY STUDIOS | SANDBOX | 69,95 € | 23 DE JUNIO

Es uno de los juegos más esperados de PS4 y sí que nos ha tenido en ascuas con los retrasos, pero *Batman: Arkham Knight*, el final de la trilogía de Rocksteady, ya está a la vuelta de la "bat-esquina". Será la aventura más completa del Hombre Murciélago.



El verdadero final de la trilogía *Arkham* está a punto de estrenarse en PS4. Y decimos verdadero porque el *Batman: Arkham Origins* de Waner Bros. Montreal, aunque era un juego muy decente, no fue ni la sombra de lo que Rocksteady está acostumbrado a ofrecernos. Ese nivel de innovación sí que lo veremos en su nueva y última entrega de la serie, *Batman: Arkham Knight*. Será la última, sí, pero los londinenses se van a despedir con un verdadero bombazo jugable. La historia transcurrirá un año después de *Arkham City*. El Espantapájaros ha formado una alianza con Enigma, Pingüino, Dos Caras y Harley Quinn para desplegar su nuevo gas del miedo por todo Gotham. Los habitantes de la oscura metrópoli han huido despavoridos ante la tóxica amenaza, así que los criminales camparán a sus anchas por las calles. Además, un nuevo villano, creado para la ocasión en colaboración con Geoff Johns (actual jefazo de DC Cómics), el Caballero de Arkham (que por eso el nombre del juego) promete convertirse en el enemigo definitivo de Batman. Pese a la ausencia del Jóker (eso habrá que verlo) la amenaza será tan enorme que Batman tendrá que recurrir a la ayuda de la mayoría de sus aliados. El comisario Gordon y Oráculo volverán a ser los encargados de darnos las principales misiones y de informarnos durante las mismas por el "bat-pinganillo" pero es que la pandilla de superhéroes de Gotham tampoco ha querido perderse la "fiesta". Rocksteady ya ha confirmado la presencia de Catwoman, Robin, Ala Nocturna, Capucha Roja y Batgirl (Internet ya bulle con los debates sobre si será Barbara Gordon o no finalmente).

Repartiendo tortas en pareja

Pero lo mejor de la presencia de todos estos personajes es que podremos controlarlos como si estuviésemos en un combate del mítico "Pressing Catch". Durante los combates, siempre que estemos luchando codo a codo junto a alguno de nuestros compañeros, podremos cambiar el control para atizar a los rivales con nuestro "enmallado" preferido con tan solo »

COMBATES

Para librar a los habitantes de Gotham de las decenas de chiflados que intentan sembrar el caos no basta con convertirse en uno de ellos y ponerse un traje raro con capa, ni vale con estar forrado hasta los dientes de pasta. También hay que saber darles una ración de su propia medicina.



ARTES MARCIALES

El nombre de Caballero Oscuro no le viene sólo por el color de la ropa. Batman puede derribar, contraatacar, golpear, agarrar y cualquier otro verbo violento que se os ocurra (salvo asesinar) para acabar con los malos.



EL ENTORNO ES MI AMIGO

Los escenarios estarán repletos de todo tipo de peligros que podremos aprovechar para dejar fuera de combate a nuestros rivales, como el fuego, gases tóxicos o paneles eléctricos.



JUGUETITOS

Si algo distingue a Batman del resto de superhéroes es que no tiene poderes especiales. Lo suple con creces gracias a sus gadgets, como los batarangs, la espuma explosiva, el lanzacabos, la pistola-ancla... y, por primera vez en la saga de Rocksteady, su querido batmóvil.

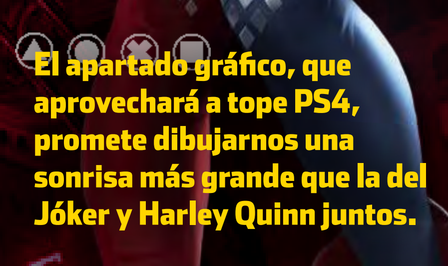


El comisario Gordon será uno de los muchos aliados de Batman.

» pulsar un botón. Obviamente, cada personaje contará con su propio repertorio de ataques, lo que multiplicará las posibilidades de los combates. Además, como si del combo de un juego de lucha se tratase, también podremos realizar golpes en conjunto con nuestros aliados. Por ejemplo, Batman lanzará a un rival por los aires y Robin le dará una buena ración de tollinas con su bastón antes de que el maleante caiga al suelo. El sistema nos ha recordado, en cierto modo, a lo que vimos en *GTA V* y esperamos que Rocksteady también sepa aprovechar la necesidad de combinar las habilidades de varios personajes para avanzar en la aventura.

Pero la cosa no acaba ahí. Además de controlar a Batman, Robin, Ala Nocturna y Catwoman, con el pase de temporada podremos controlar a Batgirl en una porción de historia que servirá como precuela de la aventura principal. Se llamará "un asunto de familia" lo que nos hace aventurar, aún con más motivo, que la Batgirl que veremos será Barbara Gordon (aunque no deja de ser una apuesta).

Si reservamos el juego, además, recibiremos dos DLC que ampliarán la historia. Por un lado tendremos uno que se centrará en la figura del vengativo Capucha Roja y otro que nos permitirá controlar a la mismísima Harley Quinn por primera vez en la historia de la saga. Harley tendrá que enfrentarse a la policía para salvar a Hiedra Venenosa. Incluso se rumorea que Harley podría estar luchando del lado de Batman en la historia principal de *Batman: Arkham Knight*. ¡Menuda locura! A todo esto hay que sumarle, además, los contenidos exclusivos de PS4: tres misiones de pesadilla con el Espantapájaros, dos apariencias para Batman (la de la Liga de la Justicia 3000 y la de la serie de TV de los años 60, para ir haciendo "kapow" y "klank" como Gotham manda) y una skin para el batmóvil con el aspecto de la serie sesentera. Como veis, la cantidad de contenido que ofrecerá la nueva entrega de Batman promete ser bestial, al margen de la polémica con la cuestión de los DLC y el pase de temporada que "sólo" nos permitirá descargar los contenidos que aparezcan los seis primeros meses de



El apartado gráfico, que aprovechará a tope PS4, promete dibujarnos una sonrisa más grande que la del Jóker y Harley Quinn juntos.

BATMÓVIL

Aunque *Batman: Arkham Knight* viene cargado de mejoras y novedades la mayor de todas es, sin duda, la aparición del coche de Wayne. El aspecto es bastante similar al que hemos visto en las últimas películas, pero éste lo supera en todo y va equipado con montones de artilugios y armas para defendernos.



POTENCIA
Además de patrullar a más de 100 km/h, el Batmóvil puede embestir a otros vehículos y destrozar la mayor parte del mobiliario urbano con el que se encuentre. Va equipado con misiles paralizadores, cañón anti-aéreo y mucho más.



A DISTANCIA
Una de las habilidades más chulas de nuestro bólido es poder controlarlo desde la distancia o llamarlo para que se presente junto a nosotros en cualquier momento.



GUARDIÁN DE GOTHAM
Aunque cuenta con muchas opciones de ataque, el Batmóvil también necesita proteger a los ciudadanos de Gotham, que pueden esconderse en su maletero blindado.





COCHE Y MURCIÉLAGO
La relación entre Batman y su coche es muy estrecha. No sólo porque le haya puesto nombre, sino porque será el complemento ideal para salir volando a proteger la ciudad.

vida del juego. Pero no nos olvidemos de que el verdadero protagonista será, cómo no, el propio Batman, que llegará a este fin de la trilogía con unos cuantos nuevos trucos bajo la capa. Para empezar, Batman tendrá nueva armadura, una especie de coraza dividida en pequeñas partes que se colocan sobre la piel de Wayne al estilo de la armadura de Iron Man en las películas de Marvel.

¿De dónde sacará esa maravilla de juguetes? Pero el guardián de Gotham tendrá muchos más juguetitos. Como no podía ser de otra manera tratándose del mejor detective del mundo, la visión de detective volverá. Esta habilidad nos mostrará con un contorno los objetos importantes e incluso veremos a los enemigos a través de las paredes. Tampoco faltarán el lanzacabos, los batarangs ni la pistola-ancla, que ahora podremos usar en mitad de un planeo para cambiar radicalmente de dirección o incluso disparar dos veces seguidas para encadenar planeos al más puro estilo del Hombre-Araña. En general, nos ha dejado la sensación de que el planeo por la inmensa ciudad será mucho más libre y podremos mantenernos más tiempo surcando los aires o incluso remontando el vuelo hacia zonas más elevadas. Nuestro héroe también podrá lanzarse hacia una ventana para destruirla y entrar en un edificio en plan molón, lo que infundirá miedo en sus enemigos. También contaremos con un nuevo batarang, con sensor incluido, que podremos lanzar para conseguir valiosa información de la zona en que lo hayamos clavado. Los enemigos del montón ahora realizarán ataques cargados y esquivarán nuestros ataques con bastante más soltura que en entregas previas. Eso sí, dispondremos de un nuevo movimiento con el que, si esquivamos con precisión y lanzamos un batarang, acabaremos con el rival de turno de un único golpe. Además, el Cruzado Enmascarado ahora podrá entrar en las rejillas y conductos de ventilación desde lejos, sin necesidad de estar plantados encima de una de ellas. Otra novedad muy interesante son las eliminaciones de miedo. Batman infundirá miedo a sus enemigos, lo que le permitirá entrar en una especie de cámara lenta en la que ir enlazando golpes y desarmes a sus rivales (hasta un máximo de 3 y si no hemos sido detectados). Muy al estilo de *Sombras de Mordor*. La lista de villanos no para de crecer a medida que nos acercamos a la fecha de lanzamiento, con las últimas incorporaciones de Luciérnaga y Azrael. Y eso sin contar con que el Hombre Murciélago tendrá que despachar también a todo tipo de esbirros, empezando por los típicos "cachas", continuando con los drones del Arkham Knight o los robots de Enigma y terminando con tanques que tratarán de parar a nuestro Batmóvil.

Por las noches con su coche, "apatrulla" la ciudad... Aunque Michael Knight también sea un caballero y su cochazo Kit molaba todo, Batman estrenará en *Arkham Knight* un espectacular Batmóvil para deleite de los fans. El diseño será muy parecido al de las películas de Nolan pero tendrá más cachivaches que nunca. Tendrá dos modos: persecución y batalla. Durante el modo persecución controlaremos el batmóvil como en un juego de coches »


El Arkham Knight que da nombre al juego es el villano creado por DC y Rocksteady para la ocasión.

El Batmóvil será la mayor novedad, pero no será la única...

Batman podrá despachar a tres enemigos en un solo combo si conseguimos pillarles por sorpresa.

Además de enfrentarnos a los villanos de la saga nos las veremos con un ejército de esbirros.

Rocksteady Studios se van a despedir del Hombre Murciélago con su juego más grande y completo en la historia de la saga.

» y nos aprovecharemos de su potente motor quemando nitrometano para alcanzar los 100 km/h en 2,7 segundos. En cualquier momento podremos salir disparados de la cabina e incluso llamarlo por control remoto para caer nuevamente en él y seguir conduciendo. Además, irá equipado con unos misiles inmovilizadores, perfectos para ganar unos segundos extra antes de entrar en combate, y con un compartimento para transportar hasta a dos pasajeros durante las misiones de rescate. En el modo batalla, eso sí, el control pasará a ser más parecido al de un tanque, pudiendo desplazarnos lateralmente con soltura gracias a sus ruedas giroscópicas. El cabestrante nos permitirá agarrarnos a todo tipo de superficies lo que también servirá para resolver algún que otro puzle, como levantar un trozo de carretera con nuestro gancho para crear una rampa desde la que saltar a una nueva zona del mapa. Y es que hasta podremos controlarlo remotamente para que coche y murciélago combinen sus habilidades en distintos puntos del mapa y así superar algunos puzzles. El arsenal será bestial: un represor de disturbios que disparará proyectiles plásticos que inmovilizan a nuestros rivales, el cañón Vulcan lanzará proyectiles de 25 mm para acabar con tanques y vehículos voladores y el cañón de 60 mm será perfecto para destruirlo todo de un solo cañonazo, aunque la cadencia de tiro será muy baja y tendremos que esperar para volver a dispararlo. Como veis, nuestro Batmóvil será una máquina casi imparable, razón por la que no podremos conducirlo en determinados momentos de la aventura.

La despedida por todo lo alto de la saga. Rocksteady ya ha dicho por activa y por pasiva que *Arkham Knight* será la última entrega de la saga pero la pena que nos agobia al pensarlo se disipa rápidamente viendo que la despedida va a llegar con la entrega más ambiciosa y espectacular de la saga. Aparecerá sólo en PS4, por el simple hecho de que sería imposible desplegar semejante potencial con una PS3. El tamaño del mapa será cinco veces más grande que el de *Arkham City*. Aunque la historia será lineal tendremos total libertad para explorar la ciudad y entretenernos en las múltiples tareas opcionales disponibles (sí, volverán los acertijos de Enigma). Técnicamente el juego será apabullante, con una ciudad tremendamente detallada, unos modelos algo adictos a los esteroides pero muy reales, unas animaciones más fluidas que nunca (que ya es decir), la ausencia casi total de tiempos de carga, una iluminación oscura pero brillante en lo artístico y unos efectos de partículas que prometen sentar un precedente en la industria. La cosa tiene tan buena pinta que ningún habitante de Gotham, villano o héroe, quiere perderse la fiesta y la lista de invitados no para de crecer. El Caballero Oscuro llegará el 23 de junio con la firme promesa de arrojar luz a nuestras PS4.

Las dos caras de Gotham

Luz

El influjo de Batman sobre la ciudad es tan grande que muchos "satélites" orbitan alrededor del Caballero Oscuro para ayudarle en su lucha contra los villanos de Gotham. En *Arkham Knight* aparecerán un buen número de ellos y, lo mejor, es que serán controlables.



Capucha Roja

El Jóker vestía esta capucha antes de su accidente y la usurpó el segundo Robin para luchar con métodos violentos.



Robin

El fiel y joven compañero de Batman tiene fama de blando, pero aquí repartirá de lo lindo.



Catwoman

Esta ex-ladrona ha sido uno de los romances de Batman, pero su agilidad felina le posibilitó esquivar el compromiso.



Gordon

El ejemplo viviente de que no hace falta ponerse mallas para luchar contra el crimen. El es el encargado de la bat-señal.



Ala Nocturna

Fue el primer Robin pero al crecer decidió darle un toque más "oscuro" a su vestimenta y cambiar de alias.



Batgirl

La versión femenina de Batman. Aunque es casi imposible que sea Oráculo, sigo soñando que así será.

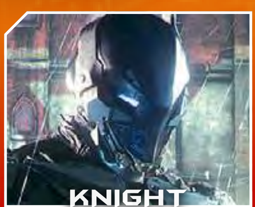
Oscuridad

Gotham es una ciudad oscura por muchos motivos pero, sin duda, el apelativo le viene como batarang al murciélago viendo la colección de chiflados que tratan de acabar con Batman. El Jóker ya no está, pero fijaos en el genial plantel de villanos de *Arkham Knight*.



Espantapájaros

No tiene poderes especiales pero es un maestro químico capaz de crear gases con los que manipular a sus víctimas.



Knight

Según sus creadores, DC y Rocksteady, es una versión militarizada del propio Batman y villano principal del juego.



Pingüino

Es uno de los pocos enemigos de Batman al que no le faltan un par de tornillos e incluso ha llegado a colaborar con él.



Dos Caras

El fiscal Harvey Dent es otro que empezó siendo bueno. Ahora, lanza una moneda para elegir entre el bien y el mal.



Harley

La atractiva novieta del Jóker protagonizará su propia historia, a modo de precuela, en *Batman: Arkham Knight.*



Enigma

Este villano es uno de los menos sanguinarios y siempre nos propone un buen número de acertijos para resolver.



LOS MEJORES **MANGANIMES** EN TU CONSOLA

VUELVE EL MANGA

Si eres otaku ya puedes empezar a frotarte las manos porque en los próximos meses los héroes de tus mangas favoritos vuelven a nuestras consolas con estos juegazos que te presentamos aquí.



Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4

Aunque el manga ya ha concluido, Naruto sigue en activo y se prepara para pelear en PS4.

El pasado 17 de noviembre, Masashi Kishimoto terminó su gran obra. 72 volúmenes y 200 millones de copias vendidas a nivel mundial después, la historia de Naruto llegó a su fin (un final que no dejó indiferente a nadie), pero sólo en su formato original: el manga. El anime sigue en pleno apogeo y los videojuegos también, como demuestra este *Naruto Shuppuden Ultimate Ninja Storm 4*, el regreso de Naruto y sus amigos (y enemigos) que se estrenarán este otoño en nuestras PS4 con el que promete ser el mejor juego de la saga.

Lo primero que llama la atención de *Naruto SUNS4* es su puesta en escena. Si los anteriores ya destacaban en este aspecto, en esta entrega sus gráficos a 1080 p y 60 fps nos dejarán sin aliento, logrando que las peleas sean un auténtico espectáculo visual.

En cuanto al argumento, supuestamente abarcará toda la serie, concediendo un especial protagonismo a la parte final. En la nueva demo del juego pudimos pelear con el Equipo 7 (o sea con Naruto, Sakura-chan y Sasuke-kun, y sus respectiva invocaciones) contra la bestia Jubi y su ejército, en un espectacular nivel en plan *Dynasty Warriors* pero con "quicktime events" y toques estratégicos, que es una buena muestra de la variedad que Cyberconnect quiere imprimir a *SUNS4*, aunque siempre moviéndonos dentro de los parámetros de la acción. Los últimos personajes jugables confirmados son Rin, Kakashi y Obito, en uno de los capítulos del modo principal titulado "La historia de los chicos". Promete mucho.

Naruto SUNS 4 ofrecerá un enfoque de la acción nunca visto con una puesta en escena brutal.

AUTOR DEL MANGA
Masashi Kishimoto.

EMPEZÓ A PUBLICARSE
el 21 de septiembre de 1999 en la revista de manga Shonen "Shukan Shonen Jump".

ARCO ARGUMENTAL DE ESTE VIDEOJUEGO
En teoría abarcará toda la serie, con especial protagonismo para la parte final.

OTROS VIDEOJUEGOS
Ha protagonizado unos 50 juegos desde su estreno en WonderSwan en 2003.



■ *Saint Seiya Soldiers' Soul* será un juego de lucha "uno contra uno" basado sobre todo en la nueva serie "Soul of Gold".

Saint Seiya Soldiers' Soul

Los Caballeros del Zodiaco

Fue una de las sorpresas que Namco Bandai Entertainment nos tenía reservadas en el pasado Level Up. ¡Danos tu fuerza, Pegaso!

Hace algunas semanas tuvo lugar en Madrid (y simultáneamente en otros cuatro países europeos) el famoso Level Up, el evento anual en el que Bandai Namco (que a partir de ahora se llamara Bandai Namco Entertainment) nos muestra sus bazas de cara a los próximos meses. Además de dejarnos probar juegos ya conocidos como *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4, Project CARS, Godzilla, Tales of Zestiria o J-Stars Victory Vs+,* aprovecharon para anunciar *Saint Seiya: Soldiers' Soul*, el nuevo juego de lucha 1 vs 1 basado en la archiconocida creación de Masami Kurumada que vuelve a PS3 al tiempo que se estrena en PS4 con una versión que, ya os lo adelantamos, será muy superior en su parcela técnica, moviéndose con total fluidez a 60 fps y a 1080 p en PS4.
Saint Seiya: Soldiers' Soul estará centrado en la nueva serie estrenada recientemente: "Saint Seiya: Soul of Gold" y en sus doce Santos de Oro, cuya nueva apariencia quedará bien patente en el videojuego.

Pero aunque la nueva serie tendrá mucho protagonismo, el productor del juego, Ryo Mito, nos confirmó que en *Saint Seiya: Soldiers' Soul* también habrá no pocas referencias a otros arcos argumentales de sobra conocidos, como Santuario o Hades. La idea es enganchar a las "nuevas generaciones" pero sin descuidar de ningún modo a los fans de toda la vida, que son los que llevan apoyando esta saga que va camino de cumplir 30 años desde sus inicios. Eso sí, aún no está del todo confirmado ni cuantos arcos habrá, ni qué peso tendrá cada uno en el juego, ni por supuesto los personajes que podremos manejar en *Saint Seiya: Soldiers' Soul* . ¿Podremos controlar a los Caballeros de Bronce con sus Armaduras Divinas? El propio Ryo Mito nos pide un poco de paciencia. Seguro que en otros eventos, como el ya cercano E3, tendremos algunas confirmaciones en este sentido. De momento, hemos visto a Seiya zurrándose con Aioria, en un escenario que recuerda en buena medida a los entornos de Santuario. Los combates vuelven a ser en 3D y la idea es que las peleas sean mucho más rápidas y fluidas, con transiciones más naturales entre los movimientos y una mayor variedad de ataques que repercuta en unos combates más profundos que en los juegos anteriores. Los golpes aéreos tendrán



■ Sus creadores prometen combates más profundos con nuevas opciones.

■ Gráficamente será puro espectáculo, con combates fluidos a 60 fps y 1080 p.

más importancia y podremos hacer combos con otros tipos de movimientos. También volverán los ataques especiales Big Bang (uno por cada personaje), con una mayor presencia del Cosmos, que presentará un acabado técnico aún más impresionante. Sus creadores insisten en que su idea siempre ha sido mejorar y ampliar lo visto en los juegos anteriores habiendo escuchado a la comunidad de fans, así que nada malo puede salir de aquí. Además, el estudio encargado de su desarrollo es Dimps, autores también de los últimos juegos de *Saint Seiya* y del reciente *Dragon Ball Xenoverse*, con lo que calidad está garantizada.

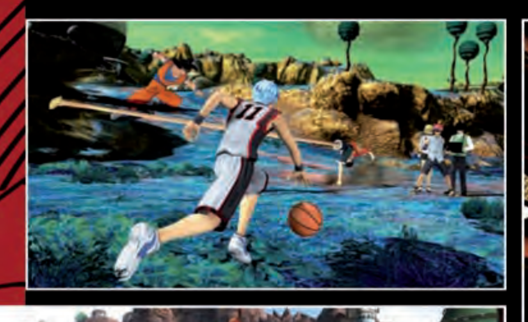
En cuanto a modos de juego, Ryo Mito ha prometido "un modo Historia muy interesante", además de otros modos como Supervivencia, Contrarreloj y por supuesto ránkings y combates online para medirnos contra oponentes de todo el mundo. Aún es pronto para dar por cerrado el elenco de modos juego, así como para hablar de DLC (tan de moda últimamente en los juegos de lucha), aunque Mito ha declarado que en principio no tienen idea de lanzar contenido extra de pago en *Saint Seiya: Soldiers' Soul* . Os iremos informando.

AUTOR DEL MANGA
Masami Kurumada.

EMPEZÓ A PUBLICARSE
en enero de 1986 en la revista japonesa de manga Shonen "Shukan Shonen Jump".

ARCO ARGUMENTAL DE ESTE VIDEOJUEGO
La nueva serie "Soul of Gold", pero también visitará arcos como Santuario o Hades.

OTROS VIDEOJUEGOS
Más de 10 juegos en consolas como WonderSwan, NES, Game Boy, PS2, PS3...





52 iconos del manga se lían a tortas, en este juego de lucha con combates para hasta 4 jugadores.

PS4/PS3/PS VITA | SPIKE CHUNSOFT/BANDAI NAMCO | LUCHA | 16 DE JUNIO

J-STARS Victory VS+

Los héroes de los mangas más famosos se lían a tortas en este juego de lucha.

Imaginad por un momento un juego que reuniera a las principales estrellas de "firmamento manga", tanto clásico como actual. Pues dejad de soñar porque existe y nos llega este 16 de junio.

***J-Stars Victory Vs +* es un juego de lucha que reúne a los personajes** más icónicos de los mangas de la revista "Shonen Jump" ¿Y para qué se juntan? Pues para decidir quién es el mejor... ¡a puñetazo limpio! Así, podremos elegir entre la friolera de 52 personajes, entre los que no faltarán Goku, Vegeta y Freezer de "Dragon Ball"; Luffy, Portgas D. Ace, Boa Hancock y Akainu de "One Piece"; Kenshiro y Raoh de "El Puño de la Estrella del Norte"; Arale de "Dr. Slump"; Naruto, Sasuke y Madara de "Naruto", Seiya de "Caballeros del Zodíaco"; Ryotsu de "Kochikame", Toriko y Zebra de "Toriko"... Estos combates tan particulares se desarrollan en entornos abiertos inspirados de escenarios reconocibles de los mangas. En ellos se enfrentarán dos equipos de dos luchadores, más uno de apoyo. Los combates son en 3D y se desarrollan a un ritmo bastante frenético, con un buen catálogo de golpes y movimientos especiales por cada personaje. Y por supuesto, hasta 4 amigos (2 en local) pueden pelear en estas atractivas y "morbosas" refriegas. Ofrecerá varios modos de juego, como Victory Road (una serie de misiones en circunstancias especiales) y, sobre todo, J-Adventure, en el que nos moveremos por un mundo ficticio, buscando a tantos oponentes como podamos para demostrar que somos el número 1 entre todos los héroes de "Shonen Jump".

AUTOR/ES DEL MANGA
Varios autores.

EMPEZÓ A PUBLICARSE
Es una revista semanal de manga que arrancó en 1968, con una circulación de unos 5 millones de ejemplares por semana.

ARCO ARGUMENTAL DEL VIDEOJUEGO:
El modo Historia es nuevo y creado para la ocasión.

OTROS VIDEOJUEGOS:
Es el quinto "crossover" de héroes de "Shonen Jump".

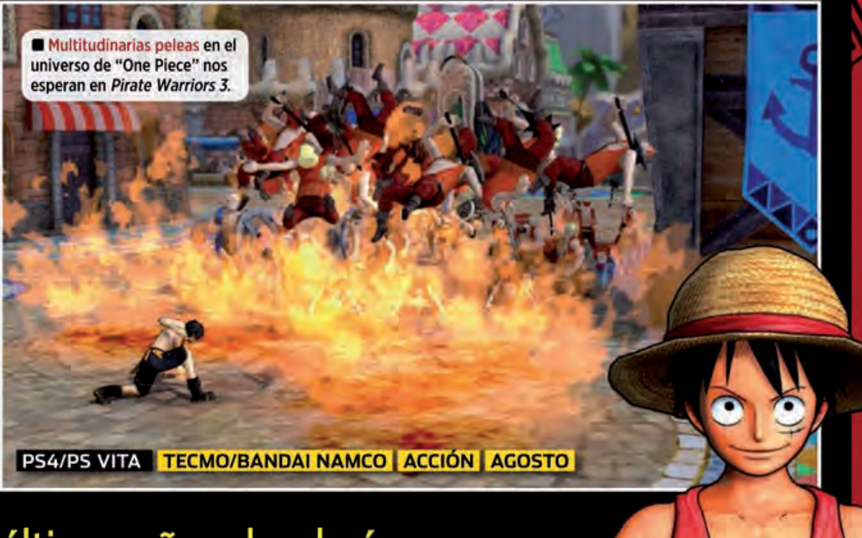




Los abiertos escenarios están llenos de objetos destruibles que pueden afectar al rendimiento del personaje.







■ Multitudinarias peleas en el universo de "One Piece" nos esperan en *Pirate Warriors 3*.

PS4/PS VITA | TECMO/BANDAI NAMCO | ACCIÓN | AGOSTO

El manga más vendido en los últimos años abordará nuestras consolas con su juego más completo.

Las editoras Bandai Namco Entertainment y Tecmo Koei vuelven a unir sus fuerzas en la tercera entrega de *One Piece Pirate Warriors*, un beat'em up que volverá a brindarnos multitudinarias peleas al más puro estilo *Dynasty Warriors*. No en vano está siendo desarrollado por Omega Force, los autores de esta conocida saga de juegos de acción, con lo que ya sabéis lo que nos espera aquí también: multitud de enemigos en pantalla y agujetas en nuestros pulgares de tanto "aporrear" botones.

Eso sí, *One Piece Pirate Warriors 3* es la entrega más ambiciosa de la saga, al menos en lo que respecta a su marco argumental, que promete abarcar toda la historia original de la serie, desde el comienzo del viaje de Monkey D. Luffy hasta el arco actual del manga/anime: Dressrosa. Así pues, los Piratas del Sombrero de Paja visitarán esta isla gobernada por el Shichibukai Donquixote Doflamingo, lo que sin duda será muy atractivo para los fans de "One Piece". Pero además del modo Historia, en *Pirate Warriors 3* contaremos con una nueva modalidad llamada Dream Log, en la que podremos desbloquear todo tipo de objetos y personajes. Y hablando de personajes controlables, superarán ampliamente la treintena, a los que habrá que sumar enemigos, apoyos, enormes jefes finales... En cuanto al sistema de juego, habrá novedades como la posibilidad de invocar hasta cuatro aliados para realizar ataques combinados. Será todo un caramelo para los fans.

AUTOR DEL MANGA
Eiichiro Odal.

EMPEZÓ A PUBLICARSE
en agosto de 1997 en la revista de manga japonesa "Weekly Shonen Jump".

ARCO ARGUMENTAL DE ESTE VIDEOJUEGO
Abarca toda la historia desde el inicio de la serie hasta el arco actual del manga/anime: Dressrosa.

OTROS VIDEOJUEGOS
Hay 35 juegos. Muchos no han salido de Japón.







PS4/PS3 | CYBERCONNECT2 | LUCHA | SIN CONFIRMAR

■ Será un juego de lucha basado en el conocido manga de Hirohiko Araki.

Los autores de los juegos de *Naruto* también tienen entre manos *JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven*, un juego de lucha para PS4 y PS3 basado en el manga de Hirohiko Araki. Ya está confirmado el regreso de ciertos personajes que vimos en *All Star Battle*, la entrega anterior de PS3, como Jotaro Kujo, Caesar Zeppeli, Noriaki Kakyoin o Josuke Higashikata. A ellos se van a unir nuevas incorporaciones, como Rudol von Stroheim o Diego Brando. En cuanto al sistema de juego, sus creadores lo llaman "Stylish Tag JoJo Action", es decir, combates por parejas con el estilo característico de la serie.

Play Manía ¡Primeras imágenes!

LAS ARMAS NO TIENEN CONCIENCIA, **LOS SOLDADOS SÍ**

CALL OF DUTY BLACK OPS III

Después de una campaña viral, orquestada desde el multijugador de *Black Ops II*, por fin hemos descubierto todo lo que ofrecerá *Call of Duty Black Ops III*, una entrega ambientada en un futuro cercano en el que los soldados están "mejorados" con implantes.



Las Black Ops son operaciones encubiertas que estructuran la campaña.



En el año 2060 las Fuerzas Aéreas habrán perdido su efectividad.

En el futuro los soldados usarán "aumentos": implantes que mejoran el rendimiento de las tropas.

PS4 | TREYARCH / ACTIVISION | SHOOTER | 6 DE NOVIEMBRE

Treyarch, el equipo de desarrollo responsable de *World at War* y la trilogía *Black Ops*, ha tenido un ciclo de tres años para desarrollar la próxima entrega de *Call of Duty*, que podría ser la primera en lanzarse sólo para las consolas de nueva generación. Para ello no se han arriesgado; después de una serie de rumores que apostaban por un retorno a la Segunda Guerra Mundial, por fin sabemos que *Black Ops III* estará ambientado en el año 2060, con un argumento basado en las filtraciones militares que se producen actualmente.

Y, ¿cómo será ese futuro? Olvidaos de los EXO esqueletos que vimos en *Advanced Warfare*. La guerra ha evolucionado de modo que ya no se puede utilizar la superioridad aérea, gracias a la tecnología D.E.A.D. (Defensa Aérea de Energía Dirigida). Por tanto, los ejércitos están obligados a desplegar sobre el terreno soldados mejorados con implantes (gracias a la tecnología D.N.I. que les permite controlar sus funciones) junto a drones y tanques, de diseño similar a los Metal Gear.

En este entorno, se pierde la comunicación con una célula de la C.I.A. que estaba operando en Singapur, y nuestra misión consiste en seguir su rastro, antes de que se filtren otras operaciones encubiertas del ejército de los EE.UU. que pueden desencadenar una revuelta. Esta campaña, que nos llevará a rincones remotos del mundo, como el desierto del Sáhara, Suiza o Etiopía, nos ofrecerá un planteamiento innovador: en lugar de "pasillos" con acciones dirigidas, los niveles tendrán una estructura abierta (aunque va a seguir siendo un desarrollo cinematográfico) que nos permitirá jugar en solitario o en modo cooperativo online, hasta un máximo de cuatro jugadores. »

LA TRILOGÍA BLACK OPS

Treyarch ha sido capaz de desarrollar una brillante trama argumental en las tres entregas no consecutivas de *Call of Duty*. Después de los "todopoderosos" *Modern Warfare*, sin duda *Call of Duty Black Ops* ofrece lo mejor de esta saga de FPS.



Black Ops estaba ambientado en la Guerra Fría, con un inserto durante la Segunda Guerra Mundial y la guerra de Vietnam.



Black Ops II enlazaba con conflictos actuales en África y Sudamérica, pero se desarrollaba en un futuro cercano: el año 2025.



Black Ops III da un salto de 35 años en el futuro. Ya no encontramos a personajes como Frank Woods o Viktor Reznov.

EL CAMPO DE BATALLA

ROBOTS
La "carne de cañón" en el frente se ha sustituido por androides, cuya efectividad no es tan alta como las de los humanos, pero que no tienen un "coste social".

DRONES
Son armas pilotadas por control remoto, que nos ofrecen un gran campo de visión y una potencia de fuego complementaria.

SOLDADOS
Hombres y mujeres de las fuerzas especiales de los EE.UU. llevando a cabo operaciones encubiertas. Nuestro compañero se llama Hendricks.

ENTORNOS
Se trata de escenarios más abiertos y destructibles, cuyo diseño funciona por igual jugando en solitario y en modo cooperativo para cuatro jugadores.

PRÓTESIS
Los aumentos de cada soldado le permiten ejecutar acciones especiales, llamadas cyber cores, que otorgan ventaja.

» Nuestros soldados se pueden personalizar entre niveles (con habilidades especiales llamadas Cyber Cores que nos permiten, por ejemplo, tomar el control de drones o hacer explotar equipo electrónico) y además, por primera vez en el modo Campaña, también pueden ser mujeres. Y como curiosidad, el tráiler confirma el regreso de niveles con tiroteos submarinos, que ya aparecían en *Ghosts*, y un arco de poleas con puntas explosivas. Pero la historia es sólo una parte muy pequeña de todo lo que nos ofrecerá *Black Ops III*.

El modo multijugador será la pieza central de *Call of Duty Black Ops III* y no hay mejor forma de demostrarlo que "manchándonos las manos de sangre" en nuestra consola. Por eso, Treyarch llevó a cabo una demostración en 12 consolas PS4 (la campaña se vio en PC) y además anunció que este será el primer juego de la serie que tendrá dos semanas de beta cerrada, accesible a través de la reserva, un par de meses antes del lanzamiento.

Habrá nueve tipos de especialistas para controlar en el modo multijugador, con armas y habilidades exclusivas .

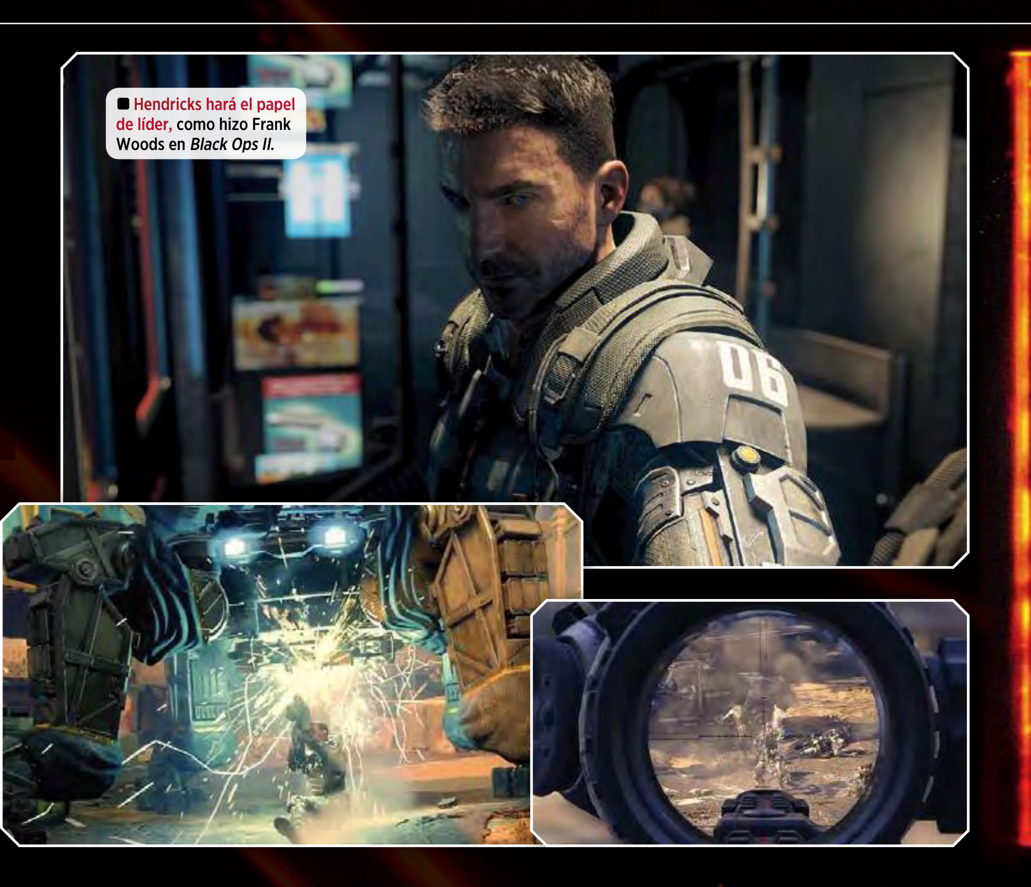
Por ahora sólo conocemos tres niveles (Combine, en un laboratorio en el Sáhara; Stronghold, en una fortaleza de Suiza, y Hunted, en un reserva de caza etíope) que se han diseñado desde cero, sin perder de vista el estilo de juego simétrico que ya disfrutamos en los anteriores títulos del mismo estudio.

Podemos personalizar a nuestro soldado utilizando el sistema "Pick 10" que nos ofrece diez ranuras para los "perks", las mejoras de las armas, las ventajas por racha... Además de esta creación "básica" podemos escoger entre nueve tipos de especialista (por ahora sólo conocemos las clases Ruin, Seraph, Outrider y Reaper) con un arma y una habilidad especial exclusiva. La intención es que no haya dos soldados iguales. Por si fuera poco, las armas se pueden modificar en un taller y, por primera vez, mimetizar con más de 50 capas de pintura. En cuanto a las ventajas que regresan, por ahora sabemos que sí estarán "Silencio Mortal" y "Carroñero", mientras que desaparece "Dureza". Las rachas de puntos se resetearán al morir, mientras que las habilidades de especialista se mantienen.

También se han modificado los movimientos de combate, ya que han desaparecido los EXO que vimos en el juego anterior. No sólo hemos perdido el doble salto (aunque ahora podemos equipar un jetpack que nos ofrece algo de potencia extra) sino que se ha eliminado la posibilidad de lanzarnos cuerpo a tierra en carrera (el "dolphin dive") que generaba algunas situaciones ridículas.


Los escenarios abiertos le darán un toque estratégico a la campaña.


La iluminación será una de las mejoras que ofrecerá el motor gráfico de *Black Ops III*.



Hendricks hará el papel de líder, como hizo Frank Woods en *Black Ops II.*

REGRESO ZOMBI

Treyarch incorporó el modo zombi (individual y cooperativo) al final de *World at War* y desde entonces ha sido una de las claves de sus *Call of Duty*. Esta vez apuestan por un modo profundo, con su propio sistema de progreso a través de experiencia, y con rejugabilidad. El argumento, como ha ocurrido en anteriores ocasiones, se irá expandiendo con sucesivos DLC, aunque este modo sí estará disponible de inicio en el juego (a diferencia de lo que pasó en *Advanced Warfare*).



Los zombis tienen una pequeña, pero escalofriante aparición al final del primer tráiler de *Black Ops III*. Estarán en el juego de inicio.

Para compensarlo, existe una habilidad para tener "sprint" infinito y podemos realizar movimientos de parkour, como correr brevemente por las paredes. En palabras de David Vonderhaar, responsable del multijugador, se trata de configurar unos enfrentamientos que premien por igual a los jugadores tradicionales "con los pies en el suelo" y a aquellos que aprovechen las novedades de *Black Ops III*.
Si conocéis a fondo el online de *Call of Duty*, también os interesa saber que están trabajando la sensibilidad de los rifles de precisión para evitar "quickscoping" y que se acabó el uso del cuchillo en momentos de pánico: ahora soltamos un culatazo, que resta vida pero no matará de forma automática a los enemigos.

Las opciones multijugador se completan con el regreso de dos modos que habían sido seña de identidad de la saga. Por un lado, modo teatro para guardar y editar nuestras partidas (que luego podemos compartir a través de las redes) y por otro, los zombis que estaban demandando los fans de la saga.
Para el final, dejamos los aspectos técnicos, pero recordando que lo mostrado, en palabras de sus creadores, es una versión "pre-alpha". El juego corre a una resolución de 1080 p y 60 FPS en PS4 (la versión de PC alcanza 4K) sobre una evolución del motor gráfico de *Advanced Warfare*. Hay que recordar que la entrega del año pasado, a cargo de Sledgehammer Games, fue el primer *Call of Duty* desarrollado específicamente para las consolas de nueva generación y que aprovechaba nuevas técnicas de "performance capture" y mostraba unas texturas hiperdetalladas.
Para realizar *Black Ops III* ha habido que implementar un nuevo sistema de iluminación dinámica, que consigue un efecto más orgánico en los escenarios naturales, y un nuevo sistema de partículas, cuyo escalofriante efecto se puede ver en las mutilaciones que los disparos causan a los soldados. Como ya hemos adelantado, los escenarios son más abiertos y tienen más elementos destructibles, lo que, de inicio, hace que parezcan un poco más vacíos. Y también hay que tener en cuenta que el modo cooperativo consume recursos.
En cuanto a las animaciones, los soldados se integran mejor en el campo de batalla, con transiciones suaves incluso cuando ejecutamos maniobras de "free running" y contrastan con los robots y tanques, que simulan movimientos mecánicos con un peso superior.
En el próximo E3 se podrá probar una versión más avanzada del multijugador en PS4 y conocer las últimas novedades sobre el juego: las ediciones especiales, el pase de temporada y la confirmación de un insistente rumor que apunta a que podría haber terminado el acuerdo de exclusividad con Microsoft, que hacía que los contenidos descargables apareciesen un mes antes en Xbox. Por el momento, esto es todo, pero recordad que la guerra estallará de nuevo el próximo 6 de noviembre.



Los diseños futuristas tratan de ser lo más verosímiles posible.



Black Ops III no hará concesiones en cuanto a momentos impactantes.

LOS **JUEGOS DESCARGABLES** CONTINÚAN CRECIENDO

EL FUTURO DIGITAL DE PS4

A la espera de que llegue el E3 y se confirme qué superproducciones desconocidas están de camino a PS4, la consola tendrá en los títulos descargables uno de sus mejores activos para los próximos meses.

Tras *Bloodborne*, PS4 parece haber entrado en un pequeño letargo en lo que a títulos propios se refiere. *Until Dawn* no tiene fecha confirmada aún (se habla de verano), *Uncharted 4* llegará en 2016 y *God of War III Remastered* no es un título que pueda catalogarse como nuevo. Sin embargo, no hay que olvidarse de los juegos digitales, una vertiente de la industria que creció de manera exponencial durante la generación de PS3 y que, con la llegada de PS4, no ha hecho más que agigantarse. Las facilidades que concede Sony para publicar en PSN han permitido que decenas de estudios pequeños puedan sacar adelante sus producciones sin necesidad de presupuestos multimillonarios y lo mejor es que, a menudo, esos juegos resultan más originales y divertidos que los llamados AAA.

A lo largo de los próximos meses, llegarán a PS4 un buen número de títulos que en su mayoría ya hemos podido probar, en un evento celebrado por Sony en Londres hace unas semanas. Hay que destacar que muchos de esos juegos aún no tienen una fecha concreta, pues los estudios independientes suelen andarse con pies de plomo a la hora de hacer promesas, algo que, por otra parte, se agradece, para que los usuarios no nos llevemos chascos en forma de retrasos inesperados. En ese sentido, es inevitable pensar que los tres juegos digitales más esperados de PS4 (*Rime*, *No Man's Sky* y *Shadow of the Beast*) seguramente lleguen en 2016.

Con la veintena de títulos que desglosamos en este reportaje, se observa que se va a cubrir un gran espectro de géneros. Los shooters van a tener una presencia decisiva, especialmente los basados en joystick duales y con perspectiva isométrica, como *Alienation*, de los creadores de *Resogun*, y *Assault Android Cactus*, que con su planteamiento arcade puede convertirse en una de las sorpresas de la escena digital en los próximos meses. Las aventuras también van a ser fundamentales, con el pack *Journey-Flow-Flower*, que, por fin, ha confirmado su conversión para el próximo verano. Eso sí, si nos referimos a aventuras inéditas, reiteramos que *Rime*, *No Man's Sky* y *Shadow of the Beast* son los nombres que hay que tener marcados en rojo. No hay que olvidarse de otras dos aventuras que abogarán por el misterio y lo sobrenatural, como son *The Vanishing of Ethan Carter* y *Everybody's Gone to the Rapture*. Bajo su aparente sencillez jugable, esos dos títulos también conviene tenerlos subrayados. La vertiente "free-to-play" también va a cobrar importancia en PS4, con tres títulos muy diferentes: *Guns Up!*, *Kill Strain* y *Drawn to Death* (atención a este último, del creador de *God of War*). No faltarán tampoco el rol de acción o el beat'em up, sin olvidarse de que muchos de los juegos incluirán multijugador cooperativo. Lejos de quedarse estancados, los juegos digitales prometen ser los grandes animadores de PS4 en 2015.



Aarbron, una bestia armada con unas garras, será el protagonista de este esperado reseteo para PS4.

HEAVY SPECTRUM | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

SHADOW OF THE BEAST

Desde que se anunciara en la Gamescom 2013, apenas se había sabido nada de este título, que supondrá el regreso a la vida de una saga de culto de hace veinticinco años. Por suerte, ya hemos tenido ocasión de jugar una versión pre-alfa y, aunque tiene cosas que mejorar, nos ha causado una buena impresión. Si no jugasteis al original, se podría decir que *Shadow of the Beast* será una especie de *God of War* en el que predominarán los combates de tono sangriento, con algo de plataformeo para aportar variedad. El desarrollo será en 2D, pero con frecuencia a perspectiva ofrecerá planos en "2,5D" para que nos deleitemos con el apartado artístico, que promete ser la mayor virtud del título, merced a unos escenarios desérticos y unos juegos de iluminación que brillarán con luz propia.

Aarbron, el protagonista del juego, será una especie de macho cabrío que deberá adentrarse en Karamoon, un árido reino a cuyo tirano, Maletoth, deberá derrocar. Las escabechinas serán el pan nuestro de cada día, aunque *Shadow of the Beast* no será un "hack and slash" desenfrenado, sino que apostará por unos combates en los que el tempo será fundamental. Así, los contraataques y las ejecuciones mediante QTE serán vitales. Gracias a sus garras, Aarbron podrá trepar por las paredes y llegar a sitios a priori inaccesibles.



El estudio español Tequila Works está incubando una aventura que se podría convertir en un icono de PS4.

TEQUILA WORKS | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

RIME

De las exclusivas que hay confirmadas ahora mismo para PS4, contando incluso las producciones AAA, *Rime* es una de las más esperadas. Por ahora sólo se ha mostrado oficialmente en la Gamescom de 2013 y en la de 2014, sin que haya una fecha oficial de salida. No sería de extrañar que no saliera hasta 2016. Por sus planteamientos, el juego recuerda mucho a iconos del calibre de *ICO*, *Shadow of the Colossus* y *Zelda: Wind Waker*. No es de extrañar, pues el tono artístico del juego tiene su fuente de inspiración en pintores como Joaquín Sorolla y Giorgio de Chirico, de cara a plasmar la luz del mar Mediterráneo. Al mismo tiempo, la música y los sonidos serán fundamentales en la experiencia, hasta el punto de que se ha contado con la colaboración de Akira Yamaoka, compositor de *Silent Hill*.

Rime estará protagonizado por un niño de ocho años que deberá enfrentarse a una isla desconocida. Su soledad y su fragilidad se verán acentuadas por el hecho de que hablará un idioma que el jugador no entenderá.

En términos jugables, la exploración y los puzzles serán las bases de esta aventura. La iluminación será un elemento clave, pues habrá un ciclo día-noche y será indispensable experimentar con la luz y las sombras para abrir caminos secretos, aprovechando, por ejemplo, una puesta de sol. ¡Queremos jugarlo ya!

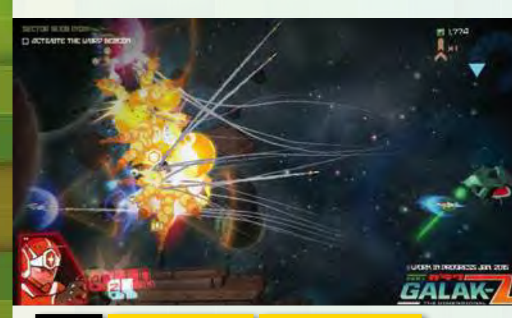


THATGAMECOMPANY | AVENTURA | VERANO

JOURNEY, FLOW Y FLOWER

Tras deslumbrar con su magia en PS3, la original y galardonada aventura *Journey*, llegará a PS4 a lo largo del próximo verano. Lo mejor es que lo hará en una edición física que también incluirá otros éxitos como *Flow* y *Flower*.

El salto técnico no parece que vaya a ser particularmente notable, pero es una ocasión inmejorable para quienes no pudieran disfrutar de estas tres aventuras en PS3. Falta por ver cuál será el precio de lanzamiento.



17-BIT | SHOOT'EM UP | SIN CONFIRMAR

GALAK-Z THE DIMENSIONAL

Este shooter espacial aterrizará tanto en PS4 como en PS Vita. Sus características más destacadas serán su estilo visual de manganime y el hecho de que los niveles se generen de forma aleatoria. Nos podremos mover con libertad por escenarios abiertos y podremos elegir entre diversos objetivos. El control no será el habitual: el joystick izquierdo servirá para apuntar hacia dónde ir, sí, pero, para ejecutarlo, habrá que usar el turbo.



ZOINK! | BEAT'EM UP | 2015

ZOMBIE VIKINGS

Este peculiar beat'em up del estudio sueco Zoink! nos pondrá en la piel de unos vikingos zombis. El desarrollo será en 2D, pero en muchos momentos podremos movernos entre varios planos de profundidad. La estética, muy colorida, recordará en cierto modo a la de otro gran beat'em up, *Dragon's Crown*. Como suele ser habitual en este género, habrá un modo cooperativo para cuatro jugadores, que se convertirá en la estrella.



Mediante fórmulas matemáticas, Hello Games está creando un juego cuyo universo se generará por azar.



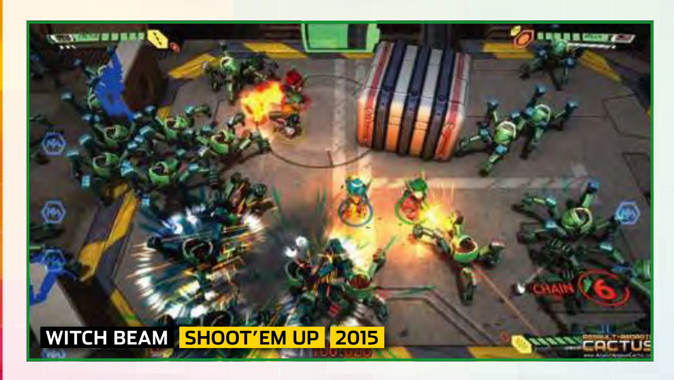


NO MAN'S SKY

Igual que sucede con *Rime*, *No Man's Sky* es uno de los juegos digitales más esperados de PS4 y tampoco tiene una fecha estimada de lanzamiento. Teniendo en cuenta lo ambiciosa que es su propuesta y el hecho de que Hello Games es un estudio muy reducido, lo normal sería verlo en 2016, aunque nunca se sabe...

A grandes rasgos, estamos ante un juego de exploración espacial, en el que tendremos total libertad para pilotar una nave y viajar por todo el universo, de modo que podremos bajarnos en los planetas y explorarlos. Aquí es donde radica, precisamente, el encanto de *No Man's Sky*, pues todos los escenarios se generarán de manera aleatoria, en base a complejas fórmulas matemáticas que harán que formas, colores, animales, comportamientos y otros parámetros se combinen de millones de formas diferentes. Paralelamente, la dirección artística promete ser una auténtica maravilla, como una especie de "Star Wars" muy colorido. ¿Habrá batallas espaciales a gran escala?

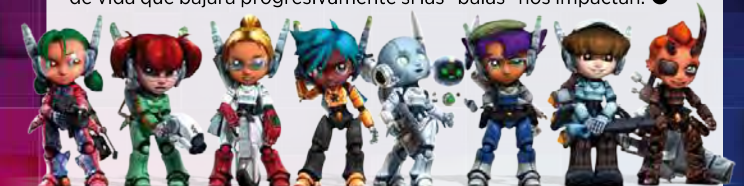
El mundo abierto de *No Man's Sky* despierta algunas dudas en cuanto a los objetivos que nos hará cumplir, pues si todo se reduce a explorar por puro placer, podría no ser un juego para el gran público. Sin embargo, lo que hemos visto hasta ahora y el entusiasmo con el que Hello Games lo "vende" nos hacen estar muy pendientes de esta epopeya espacial.



ASSAULT ANDROID CACTUS

Witch Beam, un estudio australiano que tiene en nómina a antiguos miembros de Sega, está trabajando en este shooter, que tendrá un fantástico tono arcade, con cooperativo para cuatro jugadores. En la piel de varios niños de estrambótico diseño, deberemos librarnos de las multitudinarias hordas de robots que invadirán las arenas de combate, planteadas en forma de círculo.

Los shooters con joystick duales son algo que siempre se ha estilado mucho en la escena indie (*Dead Nation*, *Helldivers*, *Super Stardust*), y *Assault Android Cactus* tirará por ese camino, con un desarrollo rápido y directo. Como en algunos shooters del pasado, los enemigos nos lanzarán ondas de energía con ciertos patrones de movimiento, lo que obligará a atacar y moverse con una gran coordinación, aunque, por suerte, no moriremos de un solo toque, sino que habrá una barra de vida que bajará progresivamente si las "balas" nos impactan.





FAT PRINCESS ADVENTURES

Salvar a dos princesas será nuestro cometido en este RPG de acción, que recordará a juegos como *Diablo* por su perspectiva isométrica, pero con una estética desenfada y colorida, lo que no será óbice para que la sangre se haga notar con la eliminación de cada enemigo que se atreva a plantarnos cara.

Como suele ser habitual en este tipo de juegos, habrá cuatro clases entre las que elegir, cada una con unas habilidades muy diferenciadas: ingeniero, guerrero, mago o arquero. Otro elemento habitual que estará presente será la obtención de armas y equipamiento, eligiendo entre todo lo que los enemigos tengan a bien soltar al derrotarlos.

El cooperativo para cuatro será otra de las claves de *Fat Princess Adventures*. Ya sea online o compartiendo pantalla, podremos liarnos a dar mandobles a diestro y siniestro.




En esta intrigante aventura, nos tocará investigar lo que ha pasado en un pueblo... tras el apocalipsis.

THE CHINESE ROOM | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

The Chinese Room es un estudio británico famoso por juegos de PC que se escapan de lo habitual, como *Dear Esther* o *Amnesia: A Machine for Pigs*. Con *Everybody's Gone to the Rapture*, seguirán esa senda, pues esta aventura estará llena de misterios. Sin ir más lejos, encarnaremos a un personaje anónimo que deberá investigar lo que ha sucedido después del fin del mundo... Y lo haremos en primera persona, lo que le dará aún más intriga. El juego nos ofrecerá libertad para explorar Yaughton, un pueblo de la campiña inglesa que ha quedado desierto tras lo que quiera que haya sucedido, de modo que, por algún motivo, el protagonista tendrá la capacidad para revelar algunos recuerdos acontecidos allí, en forma de conversaciones de la gente. El mundo del juego estará lleno de detalles que harán que la ambientación sea sublime, en especial algunas casas abandonadas. Más allá del poder para revelar voces del pasado (para lo cual habrá que inclinar el DualShock 4 hasta dar con la posición idónea), el control no ofrecerá muchas más opciones que la de caminar por el entorno. Sin embargo, *Everybody's Gone to the Rapture* es uno de los juegos digitales más prometedores de PS4. De momento, su melancólica banda sonora, de la que se ha ocupado Jessica Curry, codirectora del estudio, nos tiene ganados.


El protagonista será un detective con poderes que deberá investigar la misteriosa desaparición de un niño.

THE ASTRONAUTS | AVENTURA | 2015

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

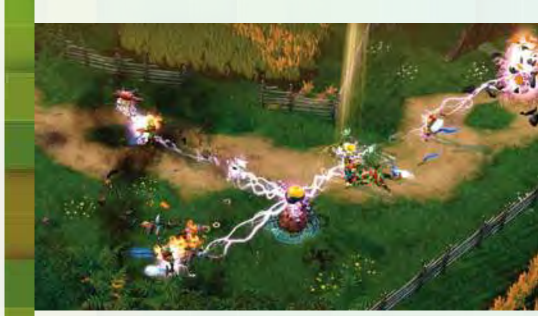
Este título del estudio The Astronauts vio la luz hace unos meses en PC y llegará próximamente a PlayStation 4. Su planteamiento general será muy similar al de *Everybody's Gone to the Rapture*, tanto por la perspectiva en primera persona como por los elementos sobrenaturales o la libertad para explorar los escenarios.
El protagonismo correrá a cargo de Paul Prospero, un detective con poderes sobrenaturales que acudirá al pueblo de Red Creek Valley para investigar la misteriosa desaparición de un niño. Así, desde el primer minuto, tendremos absoluta libertad para ir adónde queramos, pues no se nos dará ninguna pista sobre qué hacer. De una forma muy similar a la de *Murdered Soul Suspect*, nos iremos topando con diversos casos de asesinato que deberemos resolver a base de recoger pistas y analizarlas. Todos los casos seguirán patrones similares, pero no importará el orden en el que los resolvamos. De hecho, si nos quedamos atascados en uno, podremos pasar a otra cosa y volver en el futuro.
El apartado visual, hecho con Unreal Engine 3, será uno de los puntos fuertes. Dado el carácter pausado de la aventura, se ha podido incidir mucho en la recreación de los escenarios, que estarán llenos de detalles que serán un auténtico deleite para la vista.



CROTEAM | PUZLE | SIN CONFIRMAR

THE TALOS PRINCIPLE

El estudio Croteam está preparando una adaptación para PS4 de este juego que ya vio la luz en PC hace unos meses. Con un desarrollo en primera persona, se nos invitará a resolver puzzles basados en la luz en escenarios de estética antigua, pero dentro de los cuales encontraremos artefactos futuristas que habrá que alinear para avanzar. El protagonista será un robot con sentimientos humanos, lo que influirá en la narrativa.



PIECES INTERACTIVE | RPG | 26 DE MAYO

MAGICKA 2

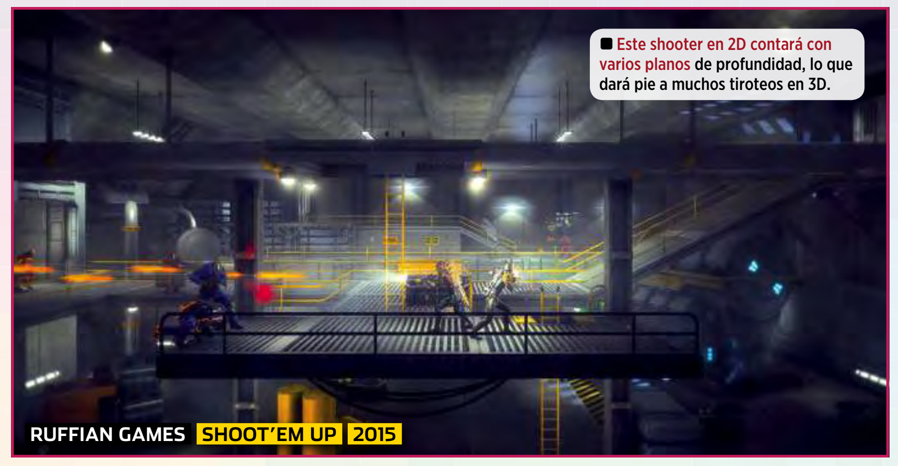
La hechicería y la magia serán las grandes protagonistas de este juego de acción, en el que, desde una perspectiva isométrica controlaremos a un mago que deberá hacer frente a innumerables hordas de enemigos. Ofrecerá un modo cooperativo para cuatro jugadores, con presencia de fuego amigo, lo que obligará a andarse con ojo con los compañeros (o no, porque una de las señas de identidad de esta saga es la irreverencia).



DOUBLE ELEVEN | AVENTURA | 2015

NOMNOM GALAXY

Esta aventura para PS4 nos invitará a explorar diversos planetas en busca de materias primas para una fábrica cuyo cometido es elaborar... sopas (nada de armas de destrucción masiva). Los niveles estarán llenos de recovecos y nos obligarán a hacer frente a animales y a otros competidores del gremio de las sopas. Habrá multijugador para cuatro personas. Iba a salir también una versión para PS Vita, pero hace poco se anunció su cancelación.



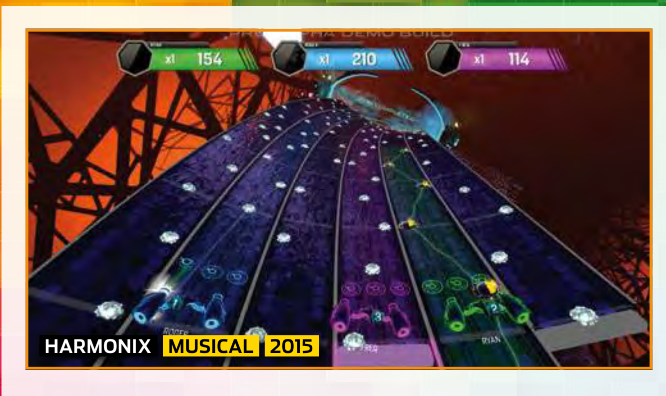
Este shooter en 2D contará con varios planos de profundidad, lo que dará pie a muchos tiroteos en 3D.



HOLLOWPOINT

El género de los disparos en la vertiente digital no se reduce sólo a los joystick duales y la perspectiva cenital. Para *Hollowpoint*, el estudio Ruffian Games ha apostado por un peculiar estilo en el que se combinarán mecánicas muy diversas. En genera, el desarrollo será en 2D, con algunos elementos plataformeros, para poder luchar a varios niveles. Sin embargo, lo que más llama la atención es el hecho de que habrá varios planos de profundidad, de modo que muchos enemigos nos atacarán desde el fondo de la pantalla. ¿Cómo se resuelve esto en términos jugables? Fácil: cuando nos apoyemos contra una cobertura, el personaje pasará a una posición fija, de modo que podremos apuntar hacia el fondo de la pantalla, con un control "tridimensional" muy similar al de cualquier shooter actual. La idea es buena, aunque, en la beta que hemos probado, el control nos ha parecido tosco.

Hollowpoint tendrá algunas derivaciones jugables más. La más destacada es que habrá cooperativo para cuatro personas, algo que siempre es una garantía. Por otro lado, los niveles tendrán un planteamiento similar al de un "metroidvania", por lo que tendremos libertad para movernos por sus enormes pasillos, aunque los objetivos siempre estarán claros: el quid de la cuestión será ir hacia dónde el mapa marque que hay enemigos.



AMPLITUDE

Harmonix, la compañía creadora de *Rock Band*, está trabajando en este título, que es un reseteo de un juego aparecido en PS2 allá por 2003. A diferencia de la gran mayoría de juegos de este reportaje, no sólo verá la luz en PS4, sino también en PS3.
El planteamiento jugable tendrá algunas reminiscencias de la famosa saga "guitarrera", pero se manejará con el mando, pues no se trata de un juego musical al uso, aunque las canciones y el ritmo serán una parte esencial de la experiencia. Así pues, controlaremos una nave que se moverá por una serie de caminos llenos de pulsadores, con los que habrá que atinar para seguir el ritmo y revelar las canciones, que pertenecerán a artistas reales, como Freezepop y Jim Guthrie. El objetivo será obtener la mayor puntuación posible.
Como es habitual en Harmonix, el apartado visual será muy psicodélico y casará a la perfección con la vertiente sonora.



ALIENATION



El estudio Housemarque, creador de *Dead Nation* y *Resogun*, está trabajando en este título, que combinará, precisamente, elementos de esos dos juegos previos. Así, el desarrollo será el de un shooter con joystick duales y perspectiva isométrica, pero con la novedad de que los enemigos no serán zombis, sino alienígenas.
Como ya es costumbre en el subgénero, habrá cooperativo para cuatro personas, lo que facilitará los tiroteos contra las horas de alienígenas. Asimismo, existirá la posibilidad de invadir las partidas de otros, actuando como un cazarrecompensas solitario, una novedad que promete dar juego.

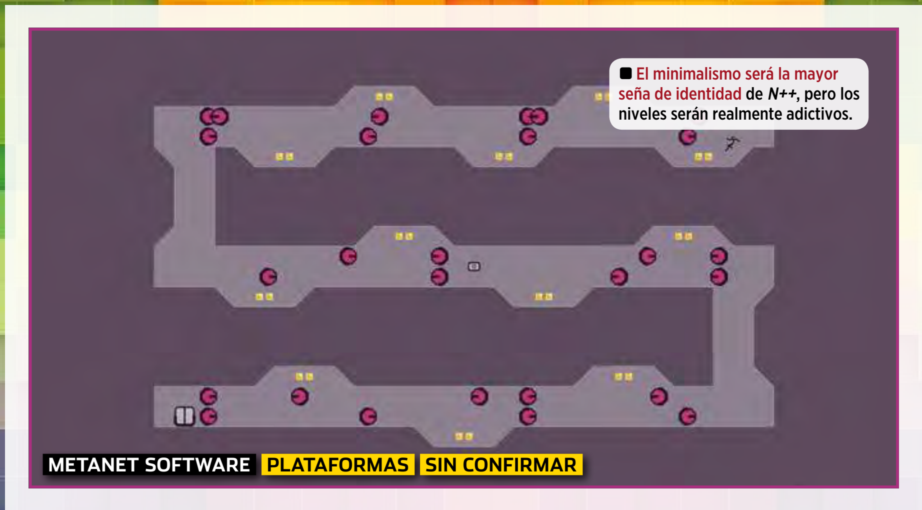


El planteamiento jugable y estético recordará a las misiones virtuales de *Metal Gear Solid.*

MIKE BITHELL | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

VOLUME

Mike Bithell, creador de *Thomas Was Alone*, está trabajando en este título, que, además de a PlayStation 4, llegará a PS Vita. Con una estética muy psicodélica, *Volume* será un juego de infiltración que recordará sobremanera a las misiones de realidad virtual de aquella edición ampliada de *Metal Gear Solid* (*Special Missions*).
El título nos invitará a recorrer escenarios laberínticos, huyendo del cono de visión de los enemigos, que acecharán en los puntos más estratégicos, especialmente en las fases avanzadas. El nombre del juego alude a que muchos aspectos estarán ligados al sonido, como el movimiento de los enemigos, cuyo eco se reflejará visualmente. Para aportar profundidad a los niveles, no sólo habrá que llegar hasta la puerta de salida, sino que, antes, habrá que recolectar una serie de orbes de luz, imprescindibles para que la puerta se abra.
El protagonista contará con algunas habilidades para facilitar la infiltración. Así, podrá generar señuelos para que distraigan a los enemigos, poner trampas, desactivar campos de fuerza durante unos instantes... Sus propios movimientos también serán fundamentales, pues podrá apoyarse contra las paredes o saltar por encima de algunos obstáculos. Toda ayuda será poca para superar cada nivel en el menor tiempo posible.



El minimalismo será la mayor seña de identidad de *N++*, pero los niveles serán realmente adictivos.

METANET SOFTWARE | PLATAFORMAS | SIN CONFIRMAR

N++

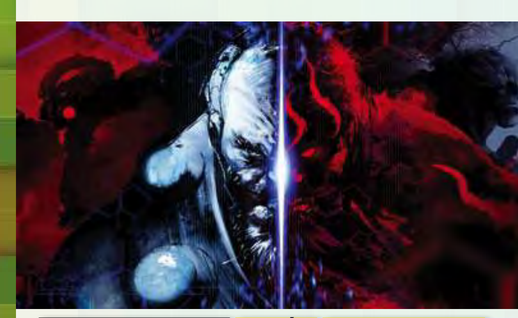
La saga *N* recibirá una nueva entrega próximamente y, tras haberla probado, podemos asegurar que es de lo más prometedor que hay en el horizonte, al menos en cuanto a nivel de adicción. El juego combinará plataformas en 2D y puzzles, de modo que manejaremos a un veloz ninja a través de escenarios realmente minimalistas.
El juego contará con centenares de niveles de dificultad creciente. Así, el objetivo será ir desde un punto hasta otro, pero por el camino nos toparemos con infinidad de enemigos, con peligrosas minas, con cohetes... Si morimos, tocará reiniciar el nivel desde el principio, como en los juegos de la vieja escuela. El control del ninja será muy básico, pero responderá a la perfección. Para cuadrar los saltos será fundamental dominar tanto la carrerilla del personaje como su parábola al saltar o su "flotación" antes de caer.
El juego contará con un modo cooperativo para dos jugadores y lo mejor es que no será un simple relleno, sino que habrá situaciones pensadas para aprovecharlo expresamente. Por ejemplo, puede que las dos personas tengan que realizar un salto simultáneo desde diferentes posiciones para atravesar al mismo tiempo una determinada puerta. Por si eso fuera poco, habrá un editor para crear niveles propios y compartirlos con otras personas.



VALKYRIE ENT. | ESTRATEGIA | SIN CONFIRMAR

GUNS UP!

Desarrollado por Valkyrie Entertainment, en colaboración con el famoso San Diego Studio, este "free-to-play" aunará conceptos de estrategia y de "tower defense". Con un sencillo interfaz, deberemos adquirir recursos (tropas, munición, minas, granadas, ataques aéreos) y disponerlos sobre el campo de batalla, que se nos mostrará con una perspectiva lateral. La colorida estética será una de las mayores virtudes del juego.



SAN DIEGO STUDIO | ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

KILL STRAIN

Éste es otro de los juegos en los que está trabajando San Diego Studio, también de formato "free-to-play". *Kill Strain* estará dedicado enteramente al multijugador, de modo que habrá tres bandos. Dos de ellos estarán formados por humanos (con cinco miembros en cada uno) y el otro estará integrado por dos mutantes, que tendrán la capacidad de infectar a los demás.
El desarrollo será en tercera persona, con una perspectiva isométrica, y primarán los tiros.



BARTLET JONES | SHOOT'EM UP | SIN CONFIRMAR

DRAWN TO DEATH

David Jaffe, creador de la saga *God of War*, está trabajando con su nuevo estudio en este "free-to-play". Será un shooter en tercera persona centrado en el multijugador, que admitirá hasta cuatro personas. La principal característica del título será su apartado gráfico, que parecerá hecho con bolígrafos, lápices de colores y rotuladores. La locura se hará extensible a los personajes, entre los que habrá un vampiro robótico o un fortachón con cabeza de rata.



MUCHO MÁS QUE JUEGOS

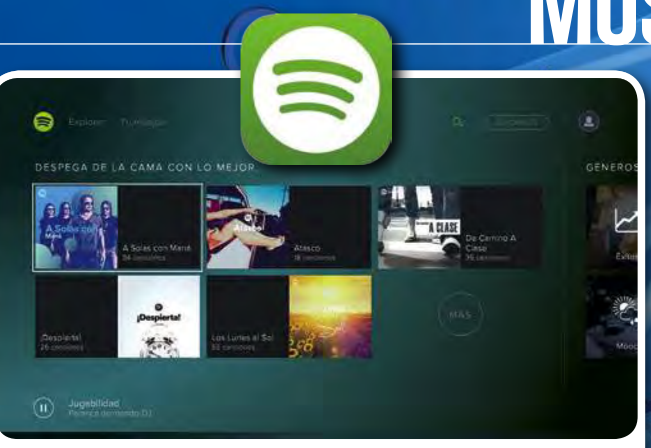
Las posibilidades de PS4 van mucho más allá de "simplemente jugar". La consola es un completo centro de ocio cuyas posibilidades no sólo se amplían vía actualización, sino también con todo tipo de aplicaciones, disponibles en PlayStation Store.

Gracias a PS4 tenemos disponible un gran centro de entretenimiento que nos abre un enorme mundo de posibilidades. Podemos jugar solos o con amigos (ya sea sentados a nuestro lado o al miles de kilómetros), chatear con ellos, enviarnos mensajes, compartir pantallazos y vídeos y hasta retransmitir en directo nuestras partidas. Pero con PS4 podemos hacer muchas más cosas, no directamente relacionadas con videojuegos.

La música es una de estas cosas. Podemos reproducir nuestros archivos de audio desde un pendrive, pero gracias a la conectividad de PS4, también disponemos de otros sistemas para escuchar y ver a nuestros artistas favoritos en PS4, mediante aplicaciones gratuitas tan conocidas como Spotify, tan especializadas como Qello o con vídeos en HD como VidZone. Y para disfrutar del mejor cine, siempre podemos reproducir nuestros DVD o Blu-ray (2D y 3D) en PS4 o acceder a enormes videotecas en la nube como MUBI, alquilar ultimísimas novedades en PlayStation Video o combinar las dos opciones con plataformas como Wuaki.tv. Y eso sin olvidarnos de la televisión en directo o a la carta como la que ofrecen Yomvi o Total Channel, o canales específicos para niños, como Clan, que nos permiten disfrutar de nuestras series favoritas en cualquier momento o con una enorme gama de servicios (grabación online, vídeo bajo demanda...)

Pero con PS4 aún se pueden hacer más cosas, como gestionar nuestras fotografías archivadas en la nube con PlayMemories (con soporte para fotos 4 k), asomarnos al inmenso universo de YouTube, acceder a servicios para compartir nuestro contenido en streaming... En las siguientes páginas repasaremos las mejores aplicaciones multimedia disponibles en PS Store. No te las pierdas, seguro que hay alguna que es justo lo que estabas buscando...

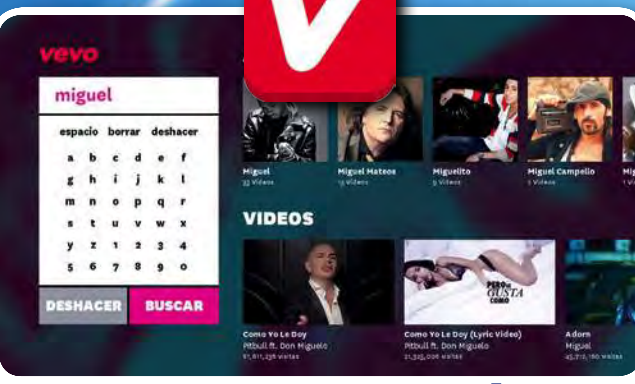
MÚSICA



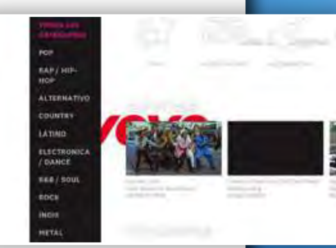
SPOTIFY ESCUCHA TU MÚSICA MIENTRAS JUEGAS

PlayStation Music te permite disfrutar en tu PS4 de todas las ventajas de Spotify: vincula tu cuenta o crea una nueva y empieza a disfrutar en streaming de millones de canciones.

- **¿CÓMO ACCEDO?** Busca PlayStation Music en el menú principal y regístrate o asocia tu cuenta.
- **¿QUÉ OFRECE?** Música en streaming, con millones de canciones, artistas y play list de todo tipo, para cualquier situación o estado de ánimo. Puedes escuchar música mientras juegas.
- **¿CUÁNTO CUESTA?** Suscribirse es gratis, pero si pasas a Premium (9,99 € al mes), evitarás los anuncios, podrás gestionar las listas desde tu smartphone y disfrutar de mejor calidad de sonido... Lo bueno que ahora tienes 2 meses gratis de suscripción Premium, para que lo pruebes a fondo.

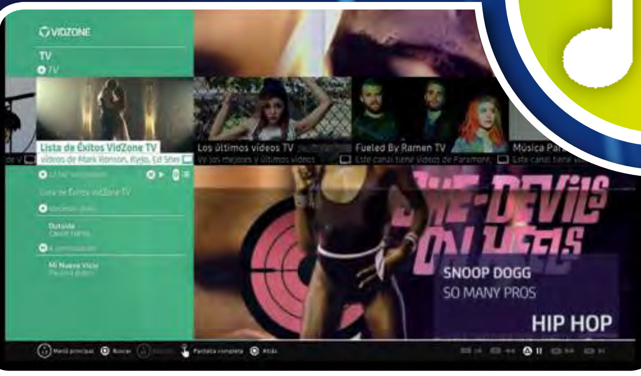


VEVO TU CANAL DE VÍDEOS MUSICALES

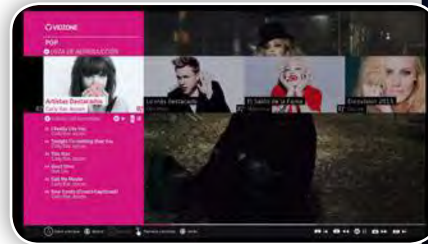


Vevo es una plataforma de vídeos musicales, con un catálogo de 140.000 vídeos en HD, incluido contenido propio, conciertos en directo y material tanto de estrellas consagradas como de artistas emergentes.

- **¿CÓMO ACCEDO?** Descarga gratis la aplicación de PS Store. Debes registrarte desde la web de Vevo.
- **¿QUÉ OFRECE?** Vídeos musicales en streaming con los que podrás crear tus propias listas de reproducción y disfrutarlas en todos los dispositivos que tengas vinculados a esa cuenta.
- **¿CUÁNTO CUESTA?** Vevo es totalmente gratis.

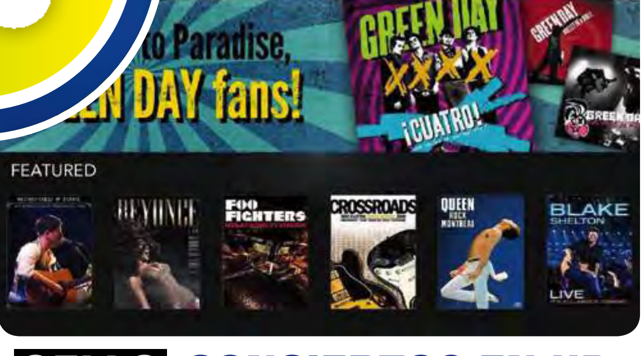


VIDZONE VÍDEOS A TU MEDIDA.

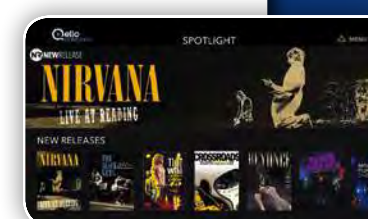


Gracias a esta aplicación podrás gestionar miles de vídeo musicales, creando tu propia biblioteca o accediendo a canales temáticos.

- **¿CÓMO ACCEDO?** Descarga gratis la aplicación de PS Store y date de alta desde PS4.
- **¿QUÉ OFRECE?** Miles de vídeos musicales en HD que podrás comentar y compartir con tus amigos de PSN y de redes sociales.
- **¿CUÁNTO CUESTA?** Es totalmente gratis.



QELLO CONCIERTOS EN HD



Una aplicación para los amantes de la música, que da acceso en streaming a miles de conciertos y documentales sobre música. Podrás crear tus propias listas o reproducir alguna de las recomendadas. Está en inglés.

- **¿CÓMO ACCEDO?** Descárgate gratis la aplicación de PS Store.
- **¿QUÉ OFRECE?** Conciertos en HD, canales de TV dedicados a la música y documentales que abarcan todos los géneros (desde ópera a rock), desde la década de 1920 hasta la actualidad.
- **¿CUÁNTO CUESTA?** Acceder a todo cuesta 4,99 € al mes. El acceso gratuito permite reproducir una canción de cada concierto y ver más de 30 canales y los conciertos que emitan.







PLAYSTATION VíDEO TU VIDEOCLUB EN PS STORE

Sin necesidad de bajarte ninguna aplicación, ni de registrarte en ningún sitio, PlayStation Store te permite comprar y alquilar películas y series de TV simplemente con tu cuenta PSN.

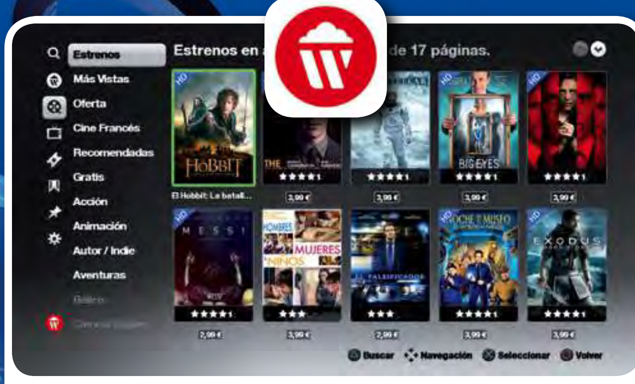
- **¿CÓMO ACCEDO?** Entra en PlayStation Video en el menú principal de PS4 y podrás ver los contenidos que hayas adquirido desde la Biblioteca o pasar directamente a PS Store.
- **¿QUÉ OFRECE?** Los éxitos de taquilla y las series de televisión más populares en cuanto estén disponibles, hasta un año antes que en la mayoría de los servicios de vídeo a la carta. Podrás verlos en gran variedad de dispositivos.
- **¿CUÁNTO CUESTA?** Nada, salvo lo que compres. La compra de novedades en HD es de 20 €, el alquiler de 4,99 € y los episodios de serie a 2,49 €. Hay ofertas y gran variedad de precios. Échale un ojo.



YOMVI CINE, SERIES... Y ¡FÚTBOL!

La plataforma online de Canal Plus nos permite acceder a todos los canales en directo y vídeo bajo demanda, además de a las taquilla, que ofrecen películas de estreno y eventos deportivos. Por supuesto, si eres usuario de Canal + podrás disfrutar de Yomvi gratis en PS4.

- **¿CÓMO ACCEDO?** Regístrate en Yomvi desde la página web. Descarga la aplicación (es gratis) y enlaza la cuenta.
- **¿QUÉ OFRECE?** Televisión en vivo de la oferta de Canal +, vídeo bajo demanda de series de TV, temporadas completas, cine. Acceso a Taquilla (películas de estreno, partidos de fútbol...).
- **¿CUÁNTO CUESTA?** Suscríbete a Yomvi Play por 6 euros al mes. Da acceso a ilimitado a cine, series y documentales. A esta suscripción básica se le pueden añadir diversos paquetes que van desde los 10 euros al mes de Yomvi Familia a los 15 euros al mes de Yomvi Liga +.



WUAKI TV CINE A TU MEDIDA

Permite alquilar y comprar (por tres años), series de TV, pelis y documentales. Además, ofrece un servicio de suscripción (Wuaki Selection) con acceso a una enorme galería de clásicos.

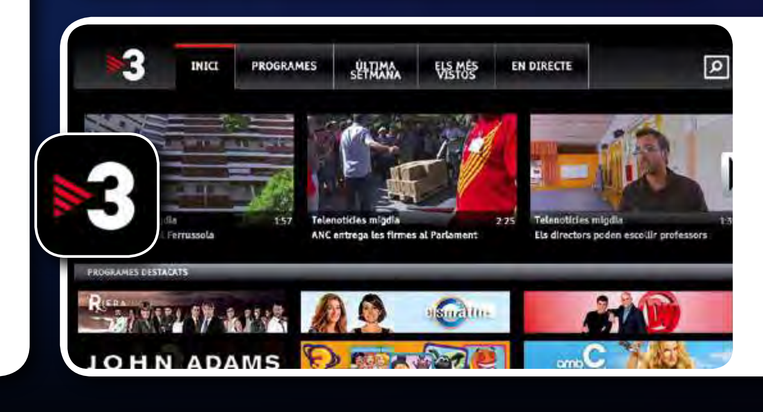
- **¿CÓMO ACCEDO?** Descarga Wuaki.tv y regístrate.
- **¿QUÉ OFRECE?** Cine, series y documentales a la carta. Las novedades aparecen poco después de su estreno y cada semana se añaden títulos a la galería de clásicos.
- **¿CUÁNTO CUESTA?** 6,99 € la suscripción a Wuaki Selection. Hay gran variedad de precios.

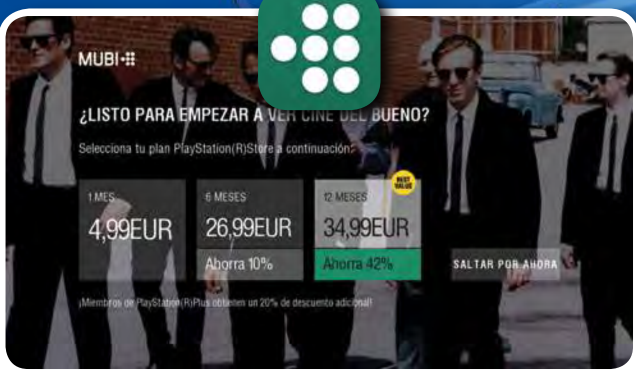


TOTAL CHANNEL TV DE PAGO CON GRABACIÓN

Da acceso a 12 canales de pago y, además, nos permite programar grabaciones que se almacenan en la nube.

- **¿CÓMO ACCEDO?** Descárgate el App y regístrate.
- **¿QUÉ OFRECE?** TV en directo y grabación de AXN HD, Fox HD, National Geographic HD, Barça Tv, Realmadrid TV...
- **¿CUÁNTO CUESTA?** La suscripción Premium (9,99 €) ofrece 20 horas de grabación, y Premiun XL (14,99 €), 100 horas.





MUBI PARA CINÉFILOS

Desde obras maestras de todos los tiempos a ganadoras de festivales independientes. Películas elegidas por y para cinéfilos, acompañas de completa información.

- **¿CÓMO ACCEDO?** Descarga la aplicación y regístrate para calificar y comentar películas y hablar gratis con otros usuarios.
- **¿QUÉ OFRECE?** Cada día se añade una película nueva que está disponible durante 30 días: siempre hay 30 títulos disponibles de una base de 200 mil.
- **¿CUÁNTO CUESTA?** 4,99 € al mes.



CLAN LAS SERIES PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Las mejores series de dibujos animados de Clan están disponibles en streaming para disfrute de los más pequeños y además en español e inglés.

- **¿CÓMO ACCEDO?** Descárgate el app gratuita de PS Store.
- **¿QUÉ OFRECE?** Episodios completos de Caillou, Clanner, Pocoyó, Pokémon, Peppa Pig, DinoTren...
- **¿CUÁNTO CUESTA?** Nada, es gratis total.

TV3 LA TELEVISIÓN CATALANA EN TODO EL PAÍS.

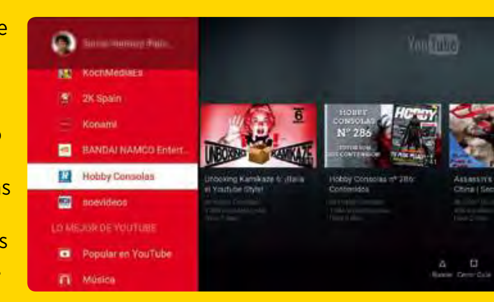
La aplicación de la televisión catalana nos permite disfrutar de toda su programación en directo desde cualquier dispositivo conectado.

- **¿CÓMO ACCEDO?** Descárgate el app gratuita de PS Store.
- **¿QUÉ OFRECE?** Toda la programación de TV3 y vídeo bajo demanda de sus programas propios.
- **¿CUÁNTO CUESTA?** Nada, es gratis total.

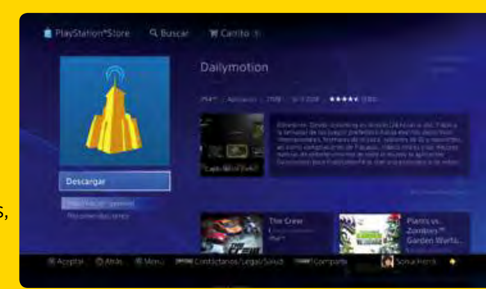
Y MÁS ENTRETENIMIENTO

Además de aplicaciones específicas para disfrutar de cine, música y televisión, PS4 también ofrece otras aplicaciones que van desde su propio visor de YouTube a herramientas de seguridad o de gestión de imágenes. Allá van algunas de las más destacadas.

YOUTUBE: basta con que te descargues la aplicación de PS store, gratis por supuesto, para que puedas disfrutar de todo lo que ofrece YouTube sin salir de PS4. Si enlazas con tu cuenta de G-mail disfrutarás de tus canales y configuración habitual.



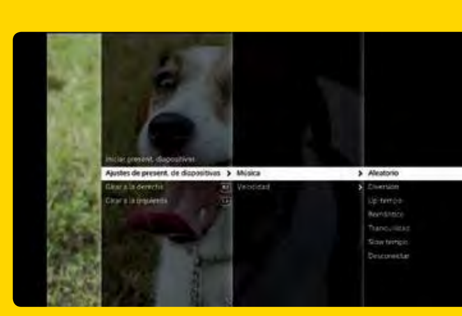
DAILYMOTION: una especie de Youtube, que ofrece acceso gratuito a contenido en directo, como eventos culturales o competiciones de e-sports... Podemos crear nuestros vídeos y subirlos, seguir a otros usuarios, comentar sus vídeos...



PLEX: es un servicio que permite organizar todo tu contenido multimedia (vídeos, música, fotos...) para que lo disfrutes en streaming en cualquiera de tus dispositivos conectados. La aplicación para PS4 es gratuita y la suscripción cuesta 4,99 €.



PLAYMEMORIES ONLINE: es un servicio de fotos y vídeos de Sony que nos permite subir a la nube nuestras instantáneas desde cualquier dispositivo vinculado y las organiza automáticamente. La aplicación de PS4 permite generar presentaciones.



TREND MICRO WEB SECURITY: una aplicación que chequea las webs a las que accedemos en busca de posibles fraudes y robos de datos (personales, bancarios, contraseña...) y bloquea los sitios sospechosos. Cuesta 14,99 euros.





¡MIRA QUÉ OFERTAS TENEMOS!



% Descuentos
en productos seleccionados

GAME

Cada mes encontrarás descuentos especiales sobre productos seleccionados en la mayor cadena de videojuegos de nuestro país.

¿TE INTERESA?

Pues ahora puedes: Solo si eres suscriptor de Playmanía puedes beneficiarte de cientos de ofertas así

Para suscribirte a 

entra en ozio.axelspringer.es/playmania
llámanos al 902 540 777
o escríbenos a suscripciones@axelspringer.es



Consulta las condiciones de estas y muchas ofertas más en ozio.contigomas.com. Pueden variar durante la vigencia de esta publicidad

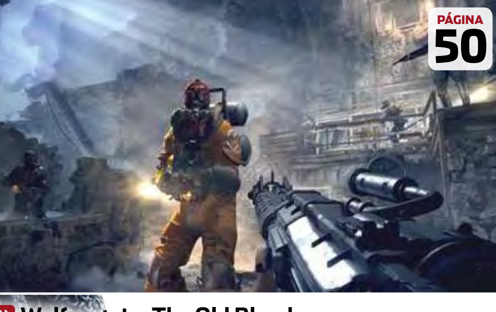
¿A qué esperas? Tenemos un club lleno de ventajas para ti, infórmate en

ozio.contigomas.com

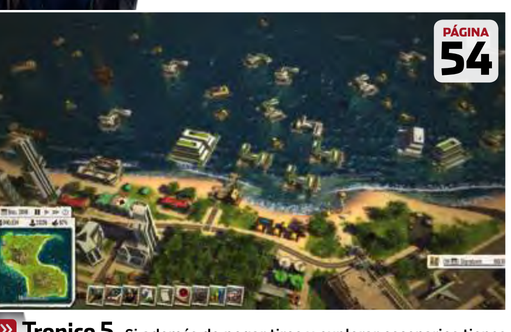
NOVEDADES PlayManía


PÁGINA 46

Project CARS. Por fin hemos podido disfrutar de este simulador de velocidad que inició su carrera como un proyecto independiente financiado por crowdfunding y se ha convertido en un juegazo independiente que le va a poner las cosas muy difíciles a *Gran Turismo 7*.


PÁGINA 50

Wolfenstein: The Old Blood. Podría funcionar como en DLC de *Wolfenstein The New Order*, pero en realidad es un juego independiente que podemos disfrutar tengamos o no *The New Order*. Ya sabéis: tiros a tutiplén en una Alemania Nazi un tanto peculiar...


PÁGINA 54

Tropico 5. Si además de pegar tiros y explorar escenarios tienes inquietud por la estrategia y la gestión, este es tu juego. Un simulador que te invita a crearte un país y hacerlo evolucionar desde el siglo XIX al XXI, actuando totalmente a tu antojo. Sí, en plan dictador.

PÁGINA 42

THE WITCHER III: WILD HUNT

El enorme juego de CD Projekt Red nos tiene enamorados, enganchados, flipados. Una aventura inconmensurable a la altura de PlayStation 4.

COCHES Y ROL

No es fácil que coincidan dos juegazos de la categoría de *The Witcher III* y *Project CARS* en el mismo mes. Claro que tampoco era lo previsto, pero los retrasos es lo que tienen... Nosotros estamos encantado con la circunstancia, aunque hay que reconocer que si te gustan tanto los coches como los juegos de rol gigantescos, vas a tener muy difícil elegir... Pero peor es que no te guste ninguno de los dos géneros, porque ahí la oferta se limita bastante. Por suerte, si quieres probar algo nuevo, sin peleas ni tiros, tienes el divertido gestor *Tropico 5*, que te permitirá convertirte en un señor dictador (con todos sus tópicos) para que dirijas los designios de tu república bananera. Por lo de más, la oferta se completa con juegos descargables de irregular calidad, pero de variadas temáticas que seguro que saben divertirte, desde una aventura gráfica de corte clásico como *Broken Age*, hasta el difícil *Titan Souls*.

PS4

The Witcher III: Wild Hunt 42
Project CARS 46
Wolfenstein: The Old Blood .. 50
Assassin's Creed Chronicles: China 52
Tropico 5..... 54
Tower of Guns..... 56
Titan Souls 57
Broken Age..... 58
Aaru's Awakening 60

PS VITA

Broken Age..... 58
MonsterBag 61

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.


Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.


El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:










12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · EDAD JUEGO EN RED



JUEGO Play RECOMENDADO



Género:
ROL
Desarrollador:
CD PROJEKT RED
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €
Precio Ed. Coleccionista:
149,99 €

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

http://thewitcher.com/witcher3/



■ *The Witcher III: Wild Hunt* por fin llega a PS4 para ofrecernos una aventura realmente soberbia.

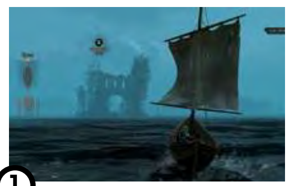
EL PRIMER **VENDECONSOLAS** DE PS4

The Witcher III Wild Hunt

Aunque ya han caído algunos juegazos en PS4, la gran esperanza blanca, el lobo Geralt, nos brinda el gran motivo para comprarla.

Se ha hecho de rogar más de la cuenta, pero *The Witcher III: Wild Hunt* ya está entre nosotros. En esta nueva entrega de las aventuras del lobo blanco, basadas en las novelas de Andrzej Sapkowski, nos ofrece por primera vez un mundo abierto por el que explorar a nuestras anchas. El Rey Foltest ha muerto y el Imperio Nilfgaardiano está ganando la guerra contra los Reinos del Norte. La misión de nuestro héroe, el brujo Geralt de Rivia, es dar con Ciri en mitad de todo este desaguisado. Ciri es como una especie de hija para Geralt y, aunque encontrarla es el objetivo principal, la cosa se complica bastante a medida que avanzamos en la historia, llevándonos a una épica lucha con sus perseguidores, la Cacería Salvaje que da título al juego (una horda de mortíferos espectros). El gigantesco mapeado de juego nos ha dejado impresionados. Está dividido en tres grandes zonas: Tierra de Nadie, Novigrado y las Islas Skellige. Para que os hagáis una idea de sus dimensiones, la ciudad de Novigrado es la más grande que hemos visto jamás en un juego de rol. Recorrerla al dedillo nos llevará horas. Pero hay muchas zonas más, como Huerto Blanco, la zona en la que empezamos nuestras aventuras, por ejemplo. En nuestro camino nos encontramos con viejos conocidos de la saga, como Vesemir, Yennefer o Triss Merigold, nombres familiares para los seguidores de pasadas entregas. Pero, sobre todo, nos encontramos con un gigantesco catálogo de "anónimos" que desean contratar nuestros servicios. Y es que Geralt, como buen brujo, es un experto cazador de monstruos y nuestra espada está muy

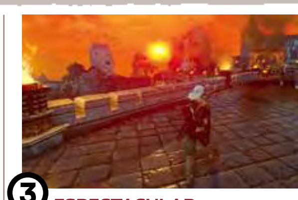
LA AVENTURA MÁS COMPLETA DE **GERALT DE RIVIA**



1 **GIGANTESCO.** Su mapeado es de los más enormes que hemos visto nunca. Tanto, que pasarán semanas hasta que podamos recorrerlo todo.



2 **VARIADO.** Uno nunca sabe a qué se va a enfrentar en la siguiente misión y siempre hay nuevas mecánicas, como buscar fantasmas.



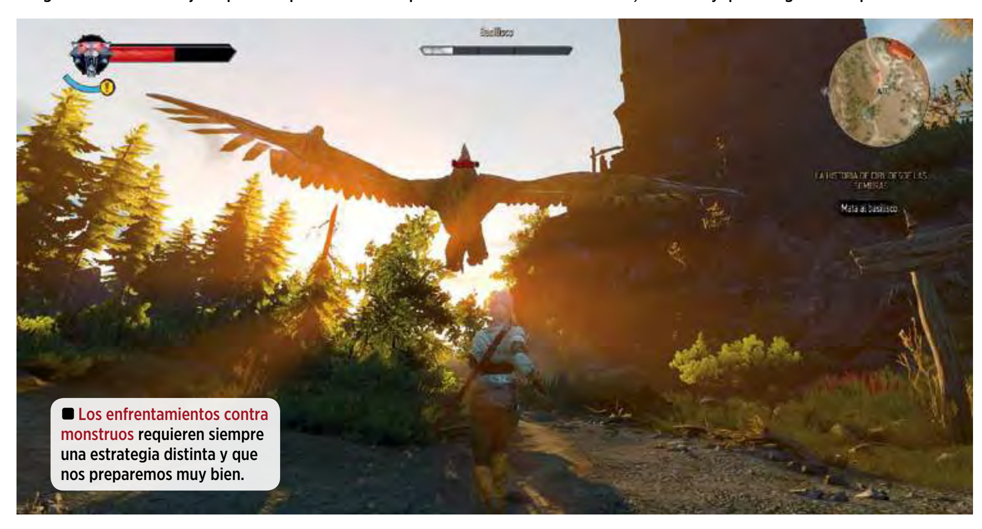
3 **ESPECTACULAR.** El apartado gráfico es sencillamente soberbio y, al margen de lo técnico, es de una belleza que aún nos tiene alucinados.



Recoger ingredientes de todo tipo de plantas es una de las obligaciones de todo brujo si quiere disponer de buenas pociones.



La toma de decisiones es una constante durante nuestra aventura. A veces, incluso hay que escoger a toda prisa.



Los enfrentamientos contra monstruos requieren siempre una estrategia distinta y que nos preparemos muy bien.





EL BRUJO AL QUE TODOS "SEÑALAN"



YRDEN. Una señal que nos permite crear un área en la que los enemigos se ralentizan y sufren daño al entrar en ella.



IGNI. Una poderosa ola de fuego que puede llegar incluso a incinerar a nuestros rivales. Y también enciende antorchas.



SENTIDOS. Además de las poderosas señales, los sentidos de brujo de Geralt le permiten seguir todo tipo de rastros.

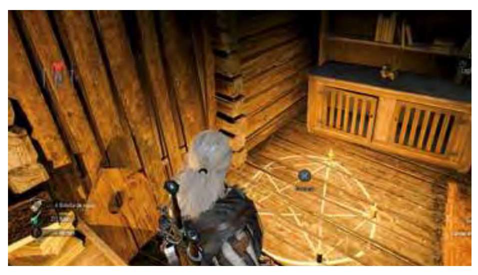
***The Witcher III: Wild Hunt* es ya, de manera oficial, el juego por el que los amantes del rol y de los grandes juegos deberían comprar una PS4 si aún no lo han hecho.**

cotizada para acabar con la amenaza de estos bicharracos allá donde vayamos. Usamos la espada de acero contra humanos y animales y la de plata contra los monstruos. Nuestras habilidades como rastreador y detective nos permiten seguir el rastro (que queda sobreimpresionado en nuestro camino) de cualquier animal, humano o engendro vivo en general. Geralt puede seguir olores, pisadas y hasta ruidos para dar con sus presas. Pero no creáis que va a ser tan fácil.

Las batallas en tiempo real contra estos monstruos requiere preparación. Nuestro héroe puede crear todo tipo de pociones y aceites (que luego aplica en sus espadas) para ganar ventaja en la batalla. Pero el arsenal también incluye bombas con todo tipo de efectos o la ballesta, una de las grandes novedades de esta entrega. La utilizamos, principalmente, para atinar a los enemigos voladores y hacerles caer al suelo y como único modo de defendernos mientras buceamos (sí, también se puede nadar, bucear y encontrar tesoros ocultos en las aguas de Temeria). Aunque quizás, las señales sean nuestra herramienta favorita de lucha. Tenemos 5: Yrden, una trampa mágica que ralentiza a los enemigos que entran en su área; Igni, un clásico hechizo de fuego; Aard, una descarga telequinética; Quen, que crea un escudo protector sobre nuestro brujo y Axia, que influye en la mente de nuestros rivales y les aturde. Lo mejor es que podemos utilizar todos estos hechizos también en otras situaciones. Igni puede ayudarnos a iluminar zonas oscuras o a hacer explotar nubes de gas tóxico, barriles explosivos, etc... Axia podemos utilizarla durante los diálogos para persuadir a nuestros interlocutores o para domar a un caballo salvaje, por poner algunos ejemplos. Además, podemos mejorarlas gastando puntos de



La belleza de los escenarios es brutal. Un 10 para la dirección artística en CD Projekt Red.



El mundo de *The Witcher* está plagado de supersticiones y ritos propios de una edad oscura y antigua que debemos resolver.



La ciudad de Novigrado es la urbe más grande y laberíntica que hemos visto nunca en un juego de rol.



■ Las escenas de remate son muy espectaculares y desde luego, no escatiman ni un centímetro cúbico en sangre.



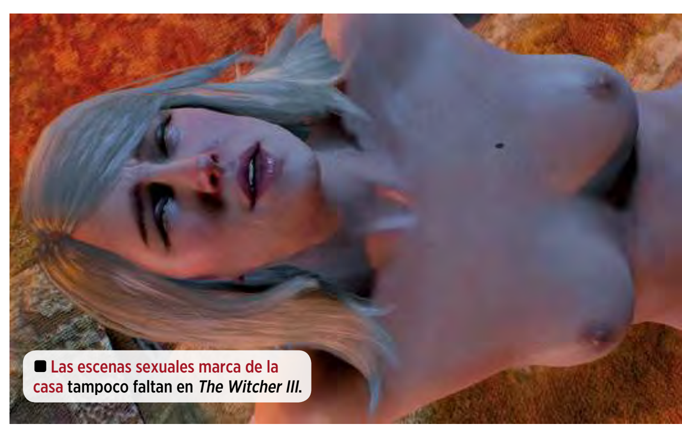
■ No hay obstáculo que frene a Geralt para lograr su misión. Monta a caballo, navega y hasta bucea.



■ Los aliados de Geralt, viejos amigos de otras entregas, le echan un cable siempre que pueden.



■ Aunque Geralt suele trabajar solo, a veces no queda más remedio que contar con alguna espada extra que nos ayude.



■ Las escenas sexuales marca de la casa tampoco faltan en *The Witcher III.*



El juego, pese a su inmensa duración, siempre nos ofrece una nueva sorpresa que nos invita a seguir enganchados a su rico universo.

habilidad o incluso modificarlas usando mutágenos. Los combates son muy fluidos, gracias también a los movimientos de esquive y la posibilidad de rodar. Cada tipo de monstruo requiere de una estrategia diferente para derrotarlo, lo que nos obliga a estar siempre en guardia más allá del típico aporreo de botones.

El tono adulto del juego se refleja, no vamos a negarlo, en las escenas subidas de tono, pero sobre todo lo hace en el porqué de las misiones. Durante las más de 200 horas de juego que ofrece nos encontramos con violaciones, abortos que acaban mal, maltratadores, despellejamientos, ritos satánicos y cualquier otra salvajada que se os ocurra, muy en la línea de "Juego de Tronos". Aunque lo más satisfactorio es que muchas nos permiten completarlas de distintos modos, recurriendo a la violencia, a la negociación, la traición o el engaño, deparando resultados muy diferentes. Además, nuestras decisiones tendrán notorias consecuencias en un universo que está en constante evolución, desde los lugares que despejamos de monstruos y que son poblados por la gente, hasta encontrarnos de nuevo con aquel personaje al que no ayudamos y que ahora puede jugar un papel fundamental en nuestra contra. Para movernos por el gigantesco mundo de juego podemos utilizar a Sardinilla, nuestro fiel caballo (al que podemos mejorar para aumentar el peso que podemos

EL **BESTIARIO** MÁS BESTIAL DEL MUNDO DEL ROL

1 **BASILISCO.** Además de su poderoso pico y sus garras, estos bichos pueden escupir un asqueroso ácido tóxico que nos envenena.

2 **MOIRAS.** Estas tres "damas del bosque" son casi inmortales y tan feas que nadie sabe muy bien ni a qué especie de monstruo pertenecen.

3 **GÓLEM.** Son piedra pura y dura traída a la vida mediante un hechizo. Son muy resistentes y suelen hacer de guardianes de grandes tesoros.



Podemos cambiar la apariencia de Geralt visitando alguna de las barberías. Una coleta, un afeitado y a ver cómo nos crece la barba.

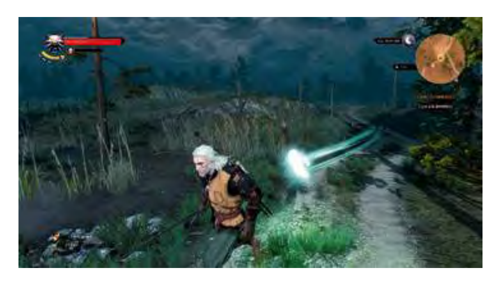


El escenario de juego es tan gigantesco que no tendremos más remedio que echar mano al timón y navegar por sus mares.



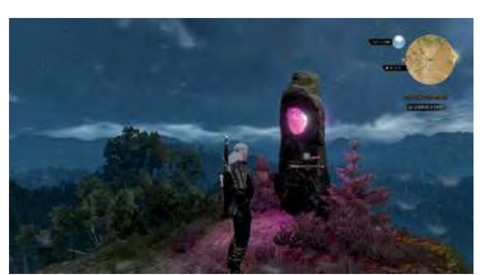
Podemos mejorar nuestras señales para que produzcan más daño, para incinerar a nuestros rivales, mejorar su alcance...





cargar, por ejemplo) ir a pie o incluso navegar en cualquiera de los barcos repartidos por el escenario. También podemos utilizar los postes de viaje rápido o, si tenéis alguna amiga hechicera, pedir un portal dimensional de los de toda la vida. Hay mucho que hacer en *Wild Hunt*, desde las carreras de caballos o las peleas a puñetazo limpio hasta jugar al Gwynt, un juego de cartas que podemos mejorar coleccionando barajas por toda Temeria. Lo mejor, una vez más, no son todos esos pasatiempos sino que muchas misiones ofrecen mecánicas nuevas, como buscar fantasmas con una lámpara mágica o incluso pastorear a una cabra para devolverla a su dueño. Todo eso y mucho, muchísimo más, es posible en *The Witcher III*.

El apartado técnico, aunque los tiempos de carga al morir se hacen eternos y nos hemos encontrado con algún que otro bug (algo normal en un juego de semejantes dimensiones y que esperamos se solucione), es sencillamente brutal. Temeria parece estar viva con su viento, sus tormentas, sus ciudadanos en sus quehaceres, sus puestas de sol y sus ciudades de piedra. Los efectos de iluminación son lo mejor que hemos visto en la presente generación, así como algunas texturas y modelos. Todo, además, se mueve realmente fluido pese a los 30 fps a los que lo hace. En general, durante nuestro viaje con Geralt la sensación es la de estar siempre viviendo un espectáculo gráfico pocas veces visto y, sobre todo, muy bello. Pero si algo hace grande al juego, más allá de todas las cifras y de lo inmenso de su mapeado, es lo variado y completo que resulta su desarrollo. Cada rincón puede esconder un nuevo secreto, una nueva mecánica, un nuevo reto, una sorpresa, una nueva experiencia. Vamos, todo aquello por lo que nos gustan los videojuegos.



Los secretos y tesoros ocultos esperan a que tengamos el valor suficiente de tratar de buscarlos. Las recompensas merecen la pena.



Los combates en tiempo real son muy fluidos y están llenos de posibilidades entre espadas, combos, señales, bombas, aceites...

HAY MUCHO QUE HACER EN **TEMERIA**

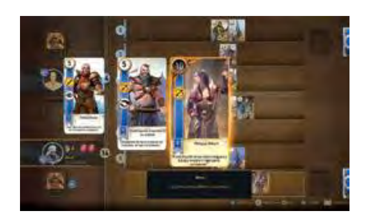
Aunque la mayor parte del tiempo lo pasamos escogiendo si debemos usar la espada de acero o la de plata para acabar con el siguiente enemigo, el mundo de *The Witcher III* está repleto de actividades en las que podemos entretenernos y de nuevos desafíos que afrontar.



EL CLUB DE LA LUCHA. Las peleas a puñetazo limpio, en plan Brad Pitt, son uno de los pasatiempos mejor pagados.



PUZZLES. Aunque no son muy numerosos, sí que nos encontramos con algunos acertijos que nos hacen pensar.



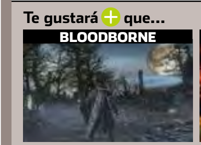
GWYNT. Un juego de cartas, al estilo del de *FF VIII*, que nos lleva a recorrer el mundo para desafiar a nuevos rivales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La cantidad y la variedad de situaciones que nos hace vivir. El apartado gráfico.

» LO PEOR
Tiempos de carga largos. Algún bug. El sistema para escalar y saltar a veces falla.

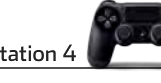
Te gustará + que... **BLOODBORNE**



Te gustará + que... **DRAGON AGE INQUISITION**



94	**» GRÁFICOS** Absolutamente soberbios, de lo más bonito que hemos visto.
90	**» SONIDO** Voces en inglés, francés, alemán y polaco. B.S.O. espectacular.
96	**» DIVERSIÓN** Un juego redondo y variado, lo mires por donde lo mires.
97	**» DURACIÓN** Más de 200 horas para sumergirnos en su increíble universo.
NOTA 95	**Un absoluto imprescindible por gráficos y duración pero, sobre todo, por diversión e inmersión del jugador.**





3

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **SLIGHTLY MAD STUDIOS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **79,99 €**
Precio PS Store: **69,99 €**


JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-16**


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**




BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.projectcarsgame.com

JUEGO Play RECOMENDADO



PS4 recibe su primer simulador, repleto de opciones para cualquier apasionado del automovilismo.

EL PIONERO DE LA **SIMULACIÓN EN PS4** FIRMA UNA "POLE" DE ALTOS VUELOS

Project CARS

Tras un kilométrico desarrollo, sazonado con varios retrasos, llega uno de los mejores juegos de coches de la historia. Id enfriando el champán del triunfo.

VIDEO

Uno de los géneros que más han tardado en arrancar en PS4 ha sido el de la velocidad, pero, por fin, está ya en tiempos de vuelta rápida gracias a *Project CARS*, un simulador que Slightly Mad Studios ha desarrollado con la ayuda de una amplia comunidad de usuarios que, además de aportar financiación, ha testeado las sucesivas betas que ha habido desde sus inicios. No exageramos si os decimos que juega en la misma liga que *Gran Turismo*. La cantidad de coches está muy por debajo de la que nos tiene acostumbrados la saga de Polyphony Digital, pero por control y opciones, sienta unos sólidos estándares de lo que debe ser el género en los años venideros.
El modo Historia, que es la piedra angular de la experiencia, nos invita a crearnos un piloto y a vivir su carrera deportiva, eligiendo desde el primer momento en qué categoría queremos competir. Todas las disciplinas están accesibles desde el primer minuto y, a medida que ganamos campeonatos y obtenemos medallas, nos mandan invitaciones para participar en eventos secundarios. La idea es buena, aunque la estructura no nos ha acabado de convencer, porque tiende a hacerse repetitiva, no hay una sensación de "completar" y tampoco podemos elegir en cada momento en qué evento entrar.

El control de los coches es fantástico. Cada modelo tiene un manejo muy di-



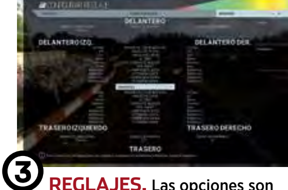
UN SIMULADOR DE CONDUCCIÓN **EXIGENTE Y PROFUNDO**



1 **CONTROL.** Cada coche tiene un manejo distinto y hay que tener ojo con los trallazos, la temperatura de las ruedas, el paso sobre los pianos...



2 **PARADAS EN BOXES.** El desgaste del neumático y el consumo de gasolina son factores clave. Lástima que los mecánicos sean "invisibles"...



3 **REGLAJES.** Las opciones son abrumadoras: aerodinámica, marchas, presiones, motor, alineación... Se dan pautas de cómo afecta cada elemento.



Las físicas de los coches son muy realistas. No llegan al extremo de los simuladores más puros de PC, pero cumplen sobradamente.



La IA de los rivales se puede ajustar entre once niveles de dificultad. En los más altos, resulta complicado llegar al podio.



Se pueden juntar hasta 45 coches, según la categoría y el circuito. Es una salvajada. En el online, la cifra se reduce a 16.





UN GARAJE EXIGUO, PERO MUY COMPLETO



65 VEHÍCULOS. Son pocos, pero se cubren muchas disciplinas: karts, turismos, coches de calle, prototipos, monoplazas...



MARCAS. Hay una veintena, entre las que se cuentan Aston Martin, Audi, BMW, Ford, Lotus, McLaren, Mercedes, Renault...



DE SERIE. A diferencia de otros juegos, todos los coches están disponibles desde el principio, sin tener que pagar por ellos.

El ciclo día-noche y la meteorología son los mejores que hemos visto en un juego de conducción y le dan otra dimensión a la experiencia.

ferenciado, según su potencia, su peso, su tracción, el tipo de neumático... Jugar sin ABS, control de tracción y control de estabilidad es una auténtica maravilla (salvo los monoplazas, que son ingobernables en marchas bajas). A eso, añadid la enorme cantidad de reglajes que se pueden modificar, algo que agradecerán los más expertos en mecánica (si no lo sois, hay mensajes de ayuda al lado de cada opción). Lógicamente, hay coches más divertidos de conducir que otros, pero la variedad de categorías es tremenda. De hecho, cada una tiene sus reglas, con puntos extra para la "pole" o la vuelta rápida, paradas en boxes obligatorias o no, duración en vueltas o en tiempo...

Hay dos elementos del juego que, sin ser parte del control directamente, sí influyen directamente en la jugabilidad y le dan otra dimensión a la experiencia. Se trata del ciclo día-noche y de la meteorología, ambos dinámicos, que son los mejores que hemos visto en un juego de coches. Todos los circuitos permiten correr a cualquier hora del día, de modo que los rayos del sol pueden cegarnos, igual que la negrura de la noche puede dejarnos vendidos. Por eso, resulta más que aconsejable aprenderse los circuitos al dedillo, para poder conducir no sólo con la vista, sino también con la intuición. En ese sentido, se agradece que el juego no sólo incluya los trazados más recurrentes, sino también "rarezas" como Oschersleben, Watkins Glen o Zolder. Lo único reprochable es que no se hayan incluido de serie algunas pistas en las que ya se sabe que Slightly Mad ha estado trabajando, como Mugello o Indianápolis. Llegarán en futuras actualizaciones, pero esperemos que sean gratis...

Además del modo Historia, está el modo Individual, en el que podemos configurar carreras sueltas con infinidad de parámetros, como la



En el modo Historia hay que crearse un piloto y elegir en qué disciplinas participar, firmando contratos y obteniendo medallas.



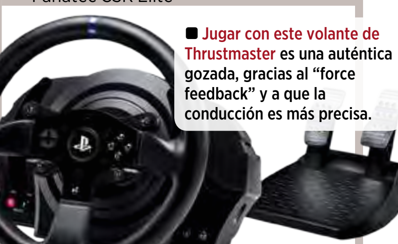
El sistema de daños incluye desperfectos en caso de accidente y averías aleatorias, como roturas del motor. Se pueden suprimir.



■ Hay cámaras poco comunes, como una situada en el casco y otra que muestra la cabina. Se puede inclinar la vista del piloto.

LOS VOLANTES COMPATIBLES EN PS4

- Thrustmaster T500RS
- Thrustmaster T300RS
- Thrustmaster T300 Ferrari GTE
- Thrustmaster T100 Force Feedback
- Thrustmaster T80
- Fanatec Porsche 911 Turbo S
- Fanatec Porsche 911 GT2
- Fanatec Porsche 911 GT3 v2
- Fanatec CSR
- Fanatec CSR Elite



■ Jugar con este volante de Thrustmaster es una auténtica gozada, gracias al "force feedback" y a que la conducción es más precisa.



■ Las carreras de resistencia pueden durar hasta 24 horas y de manera incomprensible no se puede guardar.



■ La decoración de los coches depende de la escudería. No hay editor de vinilos, pero la cantidad de diseños es enorme.

Se agradece que no sólo se hayan incluido los circuitos más recurrentes, sino también "rarezas" como Oschersleben, Watkins Glen o Zolder.



» cantidad de vueltas (se pueden fijar cientos sin ningún impedimento), los cambios meteorológicos o la cantidad de rivales (hasta 44, según la categoría y el circuito). En cuanto al online, se pueden crear salas para dieciséis usuarios, con la posibilidad de que haya entrenamientos libres, clasificación y warm up. El anfitrión puede establecer también restricciones, como obligar a correr con la vista interior, con marchas manuales, con daños... Dado lo problemático que es este género, por el riesgo de que los tramposos se dediquen a chocar, se ha creado un sistema de reputación que tiene en cuenta el porcentaje de carreras finalizadas y el de penalizaciones, para que, a priori, se nos empareje con gente similar. Eso sí, hemos de decir que, en más de una carrera, hemos sufrido problemas de "lag", lo que en este género implica ver a los rivales dando extraños traqueteos, con la dificultad que eso supone para competir limpiamente. Por otra parte, está el modo Red de pilotos, formado por eventos periódicos en los que debemos batir los mejores tiempos marcados por la comunidad.

El apartado técnico nos ha sorprendido muy gratamente. *Project CARS* se ha gestado en PC y, por lo que se había visto en las versiones beta de PS, parecía que el bajón gráfico iba a ser flagrante; sin embargo, la realidad ha resultado ser muy distinta. Lo primero que llama la atención

CONDUCIENDO EN TODO TIPO DE CIRCUNSTANCIAS



1 **CICLO DÍA-NOCHE.** Todos los circuitos permiten correr a cualquier hora. Hacerlo de noche o con el sol de cara es un reto si no se conoce la pista.



2 **METEOROLOGÍA.** Además de ser dinámica, presenta muchos grados de lluvia, tormenta y niebla. El asfalto se convierte en una pista de patinaje.



3 **FECHA.** Se puede elegir qué día del año correr, lo que se supone que afecta a la hora en que anochece. La progresión lumínica es sensacional.



■ El apartado gráfico es muy rocoso, sin apenas "popping" en la lejanía. No sucede lo mismo con los retrovisores, que sí lo sufren.



■ Hay sesiones de práctica y de clasificación, durante las cuales podemos quedarnos en el box para ver qué hacen los rivales.



■ Hay modo Foto y repeticiones, aunque sólo permiten centrarse en nuestro piloto, con la cámara de televisión o con las del juego.





es el hecho de que puede haber hasta 45 coches en pantalla, sin ralentizaciones apreciables (el juego va a 60 fps). Eso sí, cuando hay tantos, en los compases iniciales de las carreras, la IA se resiente ligeramente. El grado de detalle de los coches también es notable y se aprecia especialmente en las múltiples cámaras jugables que hay, entre las que se cuentan algunas muy poco habituales en el género, como la del casco del piloto o la que muestra todo el habitáculo. Además, podemos inclinar la cámara en 360° para mirar hacia los costados o ver cómo el piloto gestiona los pedales o la palanca del cambio. Ahora bien, lo que más nos ha gustado es el tándem que forman la iluminación y los paisajes. La incidencia de los rayos de sol sobre el entorno (ojo a las filtraciones a través de los árboles) sólo es comparable a lo espectacular que resulta ver los faros de los coches rasgando la oscuridad de la noche o a los momentos crepusculares. El efecto de la lluvia también es muy competente. En cuanto al apartado sonoro, hay que destacar que haya un ingeniero de pista que nos da información a través del altavoz del Dual Shock 4, aunque en inglés. Por su parte, el sonido de los motores es tremendo, con infinidad de matices según el coche o la marcha engranada.

Eso sí, pese a los múltiples retrasos, el juego no se ha librado de los fallos. Son muy aleatorios y no "rompen" la experiencia, pero los hay: rivales que firman tiempos inverosímiles para hacer una "pole", otros que no cumplen con una parada obligatoria en boxes y no son sancionados, elementos del interfaz de carrera que desaparecen, demoras injustificadas en algunos "pit stops", falta de penalizaciones a algunos "atajos"... Si no fuera por ellos, le habríamos dado aún más nota, porque *Project CARS* es una joya de la automoción.



■ El ingeniero de pista, cuya voz está en inglés y sale a través del altavoz del mando, da algunas referencias. Está desaprovechado.



■ Los faros y los limpiaparabrisas se activan de forma manual, con la cruceta. Ojo con chocar y romper los faros, o no veréis nada...

» CUIDANDO LO QUE IMPORTA: **CIRCUITOS**

Project CARS cuenta con 32 localizaciones diferentes, de modo que, contando todas sus variantes, hay más de 80 trazados en los que competir. Nos queda la duda de si los circuitos que llegarán en el futuro serán gratuitos o no, pero, aun así, la lista actual es gigantesca. Hay de todo:



CLÁSICOS. Están Spa-Francorchamps, Monza, Mónaco, Silverstone, Imola, Brno, Montmeló, Nurburgring... Son mayoría.



CARRETERAS. Hay dos escenarios de veinte kilómetros, que nos llevan por la Costa Azul y California, respectivamente.



KARTING. Se han incluido los circuitos de Chesterfield, Glencairn, Greenwood, Summerton y Dubái, que son "ratoneras".

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control, profundo y muy configurable. El ciclo día-noche. La lluvia. 32 localizaciones.

» LO PEOR
Algún "bug". Penalizaciones laxas. Tirones en el online. Sólo cuenta con 65 coches.

Te gustará que... **GRAN TURISMO 6 (PS3)** — Te gustará que... **DRIVECLUB**



91	**» GRÁFICOS** Ofrece buen rendimiento, ciclo día-noche, lluvia, cámaras novedosas...
90	**» SONIDO** Los motores suenan bien y el tema del menú es épico. Voces en inglés.
93	**» DIVERSIÓN** Es un simulador espectacular, por su control y por sus opciones.
93	**» DURACIÓN** Pese a la floja estructura del modo Historia, hay carreras para meses.
NOTA 93	Es uno de los juegos de coches más completos de la historia. Slightly Mad marca el camino para la velocidad del futuro.





Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **MACHINEGAMES**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,95 €**





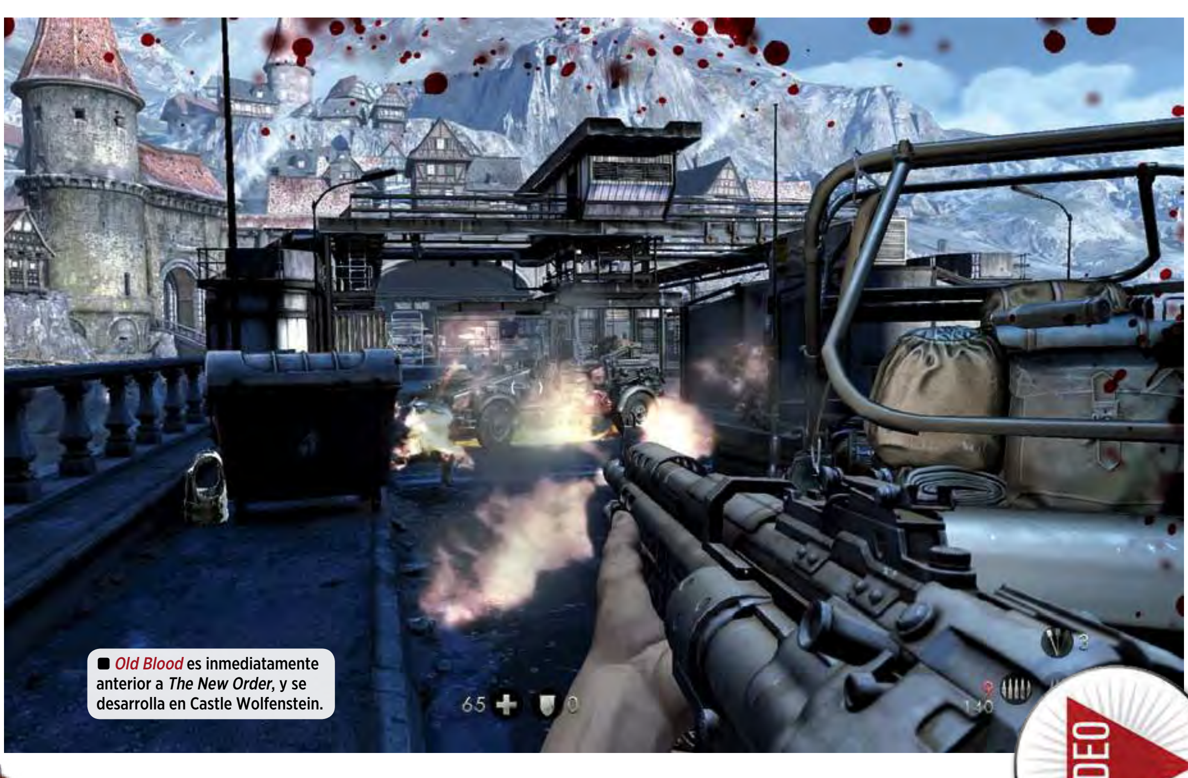






JUGADORES 1 | JUG. ONLINE NO | TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO | BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

www.wolfenstein.com



Old Blood es inmediatamente anterior a *The New Order*, y se desarrolla en Castle Wolfenstein.

VIDEO

VOLVEMOS AL **FRENTE,** AHORA CON ZOMBIS

Wolfenstein The Old Blood

Esta precuela de *Wolfenstein The New Order* nos ofrece un breve, pero intenso, regreso a la batalla. Ahora B.J. se enfrenta a los zombis.

Justo antes de lo que ocurrió en *The New Order* (el juego de Bethesda y Machinegames que apareció hace un año para PS3 y PS4) el soldado B.J. Blazkowicz tuvo que infiltrarse en el castillo de Wolfenstein para conseguir unos documentos secretos. Pues bien, *The Old Blood* nos habla de esa misión, dividida en 8 capítulos (que suman unas seis horas) y que se puede conseguir a precio reducido.

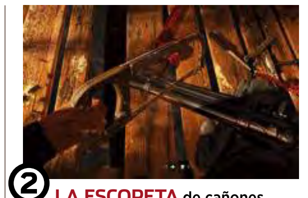
Lo que no se reduce, sin embargo, es su diversión. *Wolfenstein* es un FPS ambientado en una historia alternativa (en 1946 los nazis van ganando la guerra gracias a sus avances tecnológicos) que reinventa las mecánicas más antiguas del género. Los enemigos aguantan bastantes impactos y se comportan de manera inteligente, la salud se recupera con botiquines repartidos por el escenario, podemos cargar con un arsenal sin límite, hay zonas secretas... Sin descuidar momentos narrativos muy intensos, pero que no consiguen replicar la experiencia del tren en *The New Order*. Por suerte, también hay novedades, como el uso de una tubería de plomo que nos permite luchar cuerpo a cuerpo, trepar, forzar cerraduras...
Pero el golpe de efecto llega alrededor de la mitad del juego, cuando visitamos nuevos escenarios. Tras un breve paseo en teleférico, que recuerda a la película "El desafío de las águilas", llegamos al pueblo de Wulfburg, donde el desarrollo da un giro radical con la aparición de zombis. Este aspecto sobrenatural, que no estaba en *The New Order*, encantará a los fans de la saga, aunque se

Los soldados pesados aprovechan la superioridad tecnológica del Reich en sus armas y blindaje.

UN HOMENAJE A LOS "SHOOTER" DE LA VIEJA ESCUELA



1 **MUÑECOS DE *DOOM*,** cascos de *Skyrim*, imágenes del *Wolfenstein* clásico... *The Old Blood* es un constante homenaje a sus raíces.



2 **LA ESCOPETA** de cañones recortados era "la sensación" en *Doom II* y aquí vuelve a mostrarnos su fuerza. Hasta B.J. se conmueve.



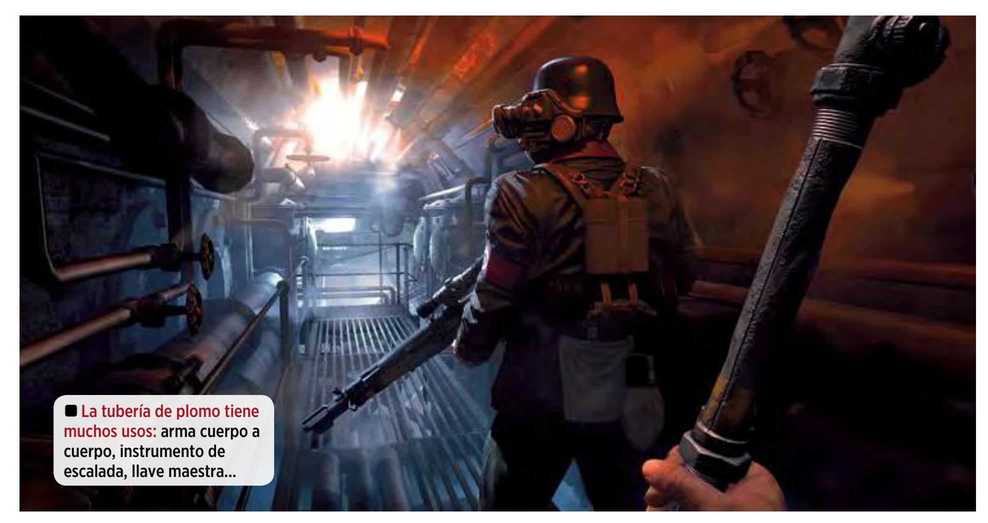
3 **EL PRIMER *WOLFENSTEIN*** está oculto en una de las habitaciones secretas del juego... Y sigue siendo igual de divertido que en los 90.



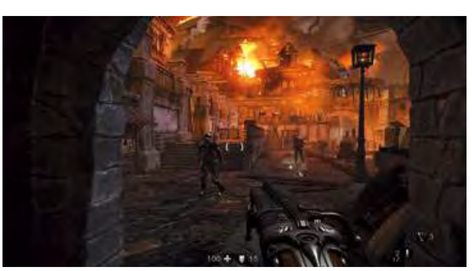
Humor y violencia se combinan con un estilo que recuerda a las películas de Tarantino, muy especialmente, "Malditos Bastardos".



Los escenarios recorren el Castillo Wolfenstein, un teleférico, el pueblo de Wulfburg y una excavación bajo tierra.



La tubería de plomo tiene muchos usos: arma cuerpo a cuerpo, instrumento de escalada, llave maestra...

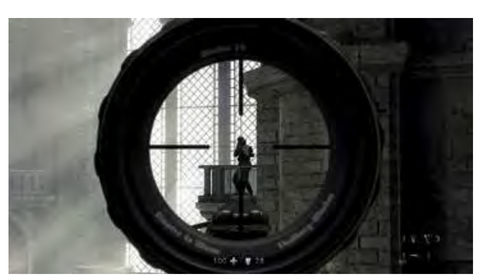




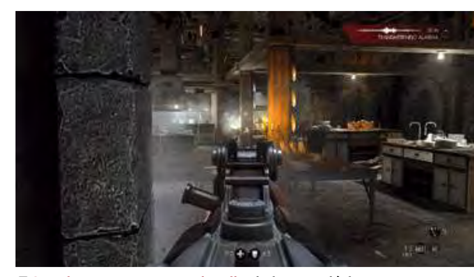
La Historia alternativa de Wolfenstein da una nueva vuelta de tuerca con la llegada de los muertos vivientes.

acaba demasiado pronto y obvia por completo la aparición de demonios y brujos, que sí había en anteriores entregas de la saga.

Técnicamente, pese a que ha pasado un año desde el lanzamiento anterior, *Wolfenstein* sigue presumiendo de un apartado sólido, que destaca por la expresividad de los rostros (excepto el del propio "Blazko", que se mantiene impasible). La dirección artística es excelente, y llena de detalles. El doblaje y la banda sonora también están muy cuidados y para colmo el guión está salpicado de un sentido del humor salvaje, que bebe directamente de películas como "Los violentos de Kelly" o "Malditos Bastardos", de Tarantino. Sin embargo, la inclusión del *Wolfenstein* original en una de las habitaciones secretas del juego, la posibilidad de coleccionar objetos que nos sirven para desbloquear diseños y personajes, o los desafíos (niveles que tenemos que superar contrarreloj) no compensan su breve duración. Y tampoco hay multijugador, aunque podemos comparar nuestras puntuaciones en un ránking online. Más que un juego completo, podría tratarse de una ampliación o un DLC para *The New Order*, y pese a su precio reducido (cuesta menos de 20 euros) esto echará para atrás a muchos jugones. Que no os engañe este aspecto. *Wolfenstein The Old Blood* sigue siendo un juego intenso, entretenido y bien narrado, que nos devuelve a los inicios del género, pero sabiendo actualizar todas las mecánicas y, por supuesto, con un apartado técnico que todavía es capaz de sorprendernos.



Las armas tienen modos alternativos (como la mira o el silenciador) y algunas se pueden empuñar a dos manos.



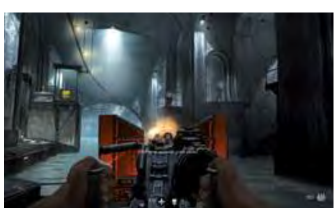
Los tiroteos recuperan el estilo de juegos clásicos, con botiquines, blindaje y enemigos muy resistentes.

BLAZKOWICZ SE SALE **DEL PAPEL**

A lo largo del juego encontramos una serie de momentos narrativos (en particular cuando vamos disfrazados de oficial nazi o de camarero) y mecánicas adicionales que añaden variedad al desarrollo. Para que no digáis que sólo es disparar... Aquí tenéis unos ejemplos:



LA INFILTRACIÓN. Gana peso y podemos superar muchas situaciones con subterfugio... o dejar que hablen las armas.



LANCHAS Y TELEFÉRICO. Rompen la mecánica de avanzar, infiltrarnos y disparar que abunda en *The Old Blood.*



UN ROBOT ACORAZADO. Nos sirve para abrirnos paso en Wulfburg, entre las hordas de muertos vivientes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

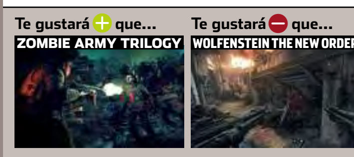
Su estilo directo y divertido, plagado de guiños y, por fin, con muertos vivientes.

» LO PEOR

Su duración, y los momentos demasiado parecidos a *The New Order.*

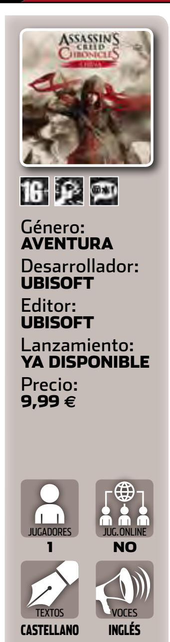
Te gustará + que... ZOMBIE ARMY TRILOGY

Te gustará − que... WOLFENSTEIN THE NEW ORDER



88	**» GRÁFICOS** Un año después, siguen a un gran nivel. Rostros muy expresivos.
90	**» SONIDO** Muy buen doblaje y banda sonora, con el estilo de los años 40.
89	**» DIVERSIÓN** Un FPS directo, emocionante y con giros argumentales.
70	**» DURACIÓN** Los ocho capítulos duran entre 5 y 7 horas. Podemos repetir...
NOTA 75	*The Old Blood* es corto (también barato) pero ofrece una experiencia emocionante, que homenajea a los clásicos.

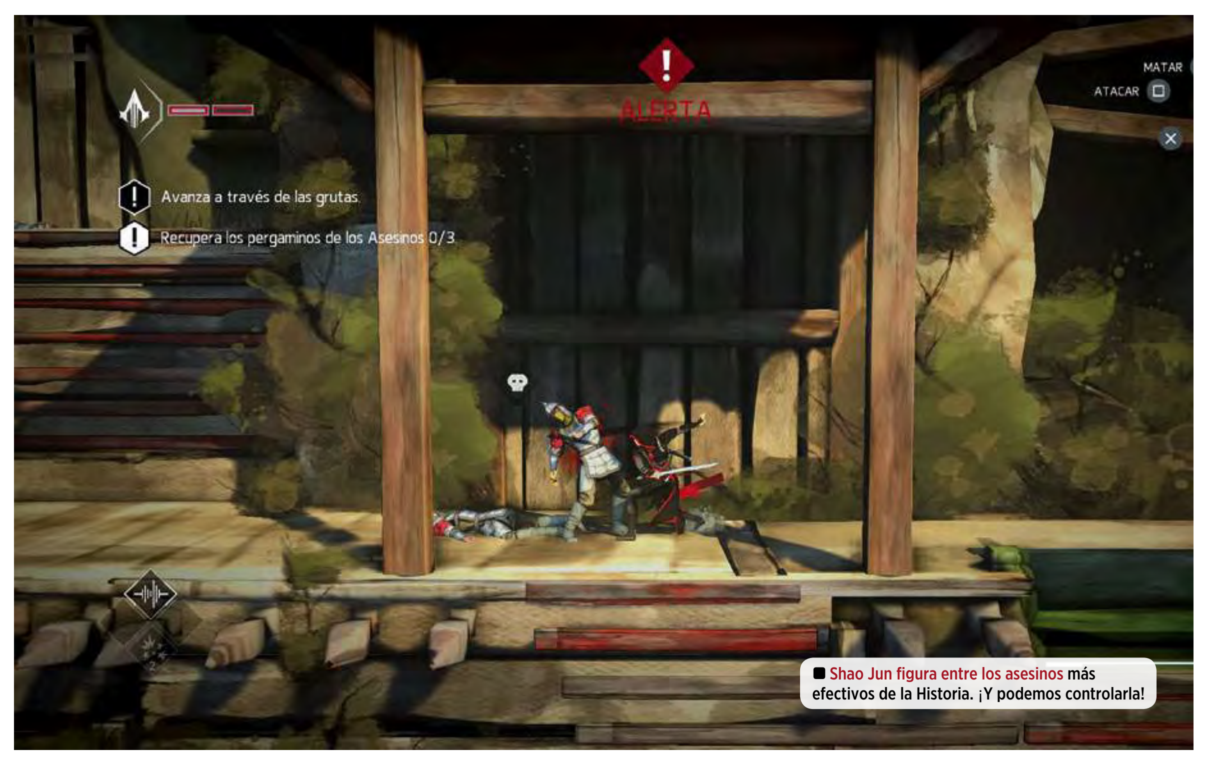




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **UBISOFT**
Editor: **UBISOFT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://assassinscreed.ubi.com/es-es/games/chronicles/china.aspx



Shao Jun figura entre los asesinos más efectivos de la Historia. ¡Y podemos controlarla!

DANDO CUERDA (Y DARDO) A LOS **ASESINOS**

AC Chronicles: China

No ha habido rincón del mundo que se libre de la batalla entre templarios y asesinos. Esta vez, viajamos a un entorno deseado por los fans: ¡China!

La "trilogía de Ezio" es la franja de *Assassin's Creed* preferida por los fans y sirvió para crear cortos y novelas que presentaban nuevos personajes. En un corto conocimos a la asesina china Shao Jun, protagonista de este juego que, a su vez, es el primero de una trilogía con una distinción muy clara: se juega en 2D. Nuestra misión es superar 12 secuencias, con el objetivo principal de llegar a la salida, pero con otras metas secundarias: liberar personajes, encontrar ítems... Nuestros escollos son principalmente los vigilantes, que muestran su campo de visión y, según el color de este, el nivel de atención que nos prestan. Podemos pelear y matarlos, pero Shao Jun es extremadamente débil (un par de espadazos y se acabó), así que lo mejor es evitarlos. El juego está muy orientado a la infiltración: hay que buscar escondites, rutas alternativas o recargas para nuestras herramientas: buscapiés que atontan a los malos, cuchillos arrojadizos para romper cuerdas o dardos sonoros que generan distracciones. Suena variado, pero la mecánica acaba volviéndose algo simple y repetitva, principalmente por la IA tan boba que tienen los enemigos.

El apartado gráfico simula que el entorno está dibujado con pincel sobre un pergamino, lo que resulta muy atractivo, si bien es cierto que no disimula la extrema simpleza de los escenarios o de, sobre todo, los personajes. Pero oye, ayudar a liberar a la humanidad desde la Gran Muralla o la Ciudad Prohibida siempre es una tentación.

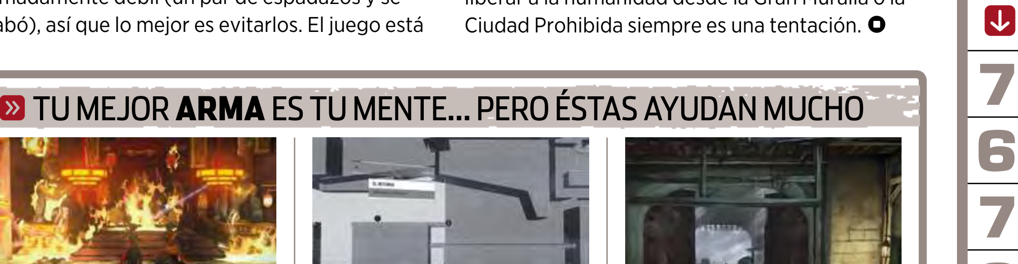


Los enemigos son terriblemente repetitivos. Cada categoría requiere una mecánica distinta para vencer.



Las escenas de corte son estáticas, pero muestran imágenes muy artísticas sobre la lucha templaria.

TU MEJOR **ARMA** ES TU MENTE... PERO ÉSTAS AYUDAN MUCHO



1. **ARMAS ARROJADIZAS.** Están muy limitadas, pero nos dan una ventaja estratégica clara (y, a veces, imprescindible) en ciertos puntos.
2. **EN LAS ATALAYAS** podemos sincronizar el mapa para mostrar todos los objetos clave. No es tan útil como en los juegos en 3D, pero...
3. **EL DARDO CUERDA** es útil para trepar hasta el techo y escapar al campo de visión de los guardianes. Sólo se usa con ciertos techos.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
La ambientación es muy interesante. Shao Jun es una protagonista carismática.

» **LO PEOR**
Se vuelve repetitivo enseguida. Es simplote en el apartado técnico.

72	» **GRÁFICOS** Mola el filtro artístico, si bien personajes y escenarios son flojos.
60	» **SONIDO** Recupera melodías conocidas y atractivas. Pocas voces y en inglés.
73	» **DIVERSIÓN** La mecánica es atractiva y obliga a pensar, pero se acaba repitiendo.
68	» **DURACIÓN** Se supera en menos de 5 horas, pero tiene dificultades extra.
NOTA 70	**Un interesante giro sobre la mecánica clásica de la saga. Merece la pena probarlo, pero no se ha explotado bien.**



VIVE EL **UNIVERSO ANDROID** EN TU TV

Y navega con su mando multifunción

Disfruta como nunca antes tus series online favoritas: cuando quieras, sin cortes publicitarios y en Full HD. Accede a tus contenidos en la nube o navega por internet a través de su conexión Wi-Fi. Además, puedes sincronizar tus dispositivos para visualizar los contenidos en tu televisión.





PVPr. **69,90€**
ENERGY **ANDROID TV PLAY**



ANDROID · FULL HD · Wi-Fi · SCREEN CAST · MINI PC · 8GB

www.energysistem.com

DE VENTA EN:





BEEP

JUEGO RECOMENDADO Play





Género: **SIMULADOR**
Desarrollador: **HAEMIMONT GAMES**
Editor: **KALYPSO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Store: **54,99 €**









JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-4 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

www.worldoftropico.com/en/



Desde el periodo colonial hasta el siglo XXI, *Tropico 5* nos permitirá demostrar nuestras dotes de gestión, en el más amplio sentido de la palabra.

¿TE ATREVES A **DIRIGIR** TU PROPIA REPÚBLICA BANANERA?

Tropico 5

Los amantes de la estrategia y gestión están de enhorabuena: llega a PS4 una de las sagas con más carisma del género y adaptada a las mil maravillas.

El género de los "city builders" tiene por fin representación en PS4 con la llegada de la quinta entrega de una de las sagas del género con más personalidad: *Tropico 5*. Un título que, como sus antecesores, nos propone la tentadora idea de meternos en la piel de un dictador cualquiera al mando de una isla tropical. Un paraíso bananero con todos sus clichés donde podremos iniciar nuestra propia revolución bolivariana, instaurar el sistema capitalista o cualquier mezcla intermedia. Y todo presentado con un punto de vista socarrón y que parodia hasta las más crudas situaciones de estos "cortijos personales", pero bajo el que se esconde un profundo sistema que tiene en cuenta decenas de variables diferentes y que exigirá que saques a relucir tu faceta gestor. Lo primero será elegir el aspecto de nuestro protagonista (y más adelante, de toda su descendencia) de entre una variada gama de uniformes y complementos ridículos típicamente vistos en esta clase de "mandatarios". Tras pasar por el imprescindible tutorial, el modo Campaña nos guía poco a poco para asimilar con ciertas garantías los sistemas económicos, mercantiles, industriales y demográficos que rigen el juego, recurriendo a un continuo goteo de peticiones por parte de nuestros consejeros y mentores que nos obliga a, poco a poco, ir desarrollando nuestra ciudad y probando diferentes cosas. Y todo para mantenernos agarrados al poder como una garrapata.

Uno de los mayores aciertos del juego es que sitúa el arco temporal entre el siglo XIX y el XXI. Esto obliga a cambiar de métodos y mecá-



Debemos gobernar una república bananera superando diversas épocas históricas, con sus conflictos, como II Guerra Mundial o la Guerra Fría.

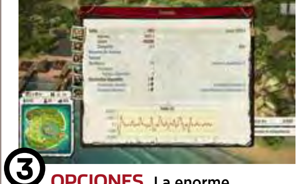
» LAS CLAVES PARA INICIAR UNA "REVOLUSIÓN"



1 **DICTADOR.** Con un simple editor podremos elegir el aspecto y principal virtud del mandamás y de sus 7 herederos. No esperes elegancia...



2 **ARCO TEMPORAL.** Al avanzar el tiempo cambian los edificios, infraestructuras y opciones, lo que garantiza variedad en cada época.



3 **OPCIONES.** La enorme cantidad de opciones disponibles se manejan con soltura gracias a un sistema de control muy afinado.



■ Avanzar en la Historia tiene implicaciones importantes, como las alianzas que debemos tejer y las infraestructuras disponibles.



■ Decidiremos cuál es el principal ingreso del país: turismo, industria, servicios... Que todos convivan puede ser muy difícil.



■ No sólo hay que construir, las opciones de rendimiento que ofrece cada edificación imprimen mayor variedad y complejidad a la gestión.

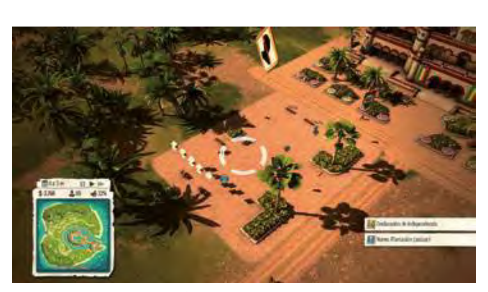




***Tropico 5* ofrece todo lo que un aficionado a la estrategia espera y además con mucho humor.**

nicas a lo largo del tiempo, pues no tendremos que hacer lo mismo para obtener el apoyo de los revolucionarios en la época colonial (hasta la independencia) que para ganar unas elecciones "libres". A nuestra disposición estarán toda una serie de edificaciones e infraestructuras necesarias para mantener un mínimo de contento social con el que evitar ser derrocados. Las opciones en agricultura, industria, turismo, comercio, etc. son enormes y muy completas y funcionan basadas en la lógica, aunque a veces echemos de menos un poco más de información cuando algo no marcha bien.
Uno de los apartados mejor resueltos es el control con el Dual Shock 4. Con el uso de los sticks para mover la cámara y casi todos los botones, nunca estaremos a más de dos pulsaciones para acceder a cualquiera de las decenas de menús y opciones, lo que ayuda a familiarizarse con el interfaz.

Lástima que el apartado técnico chirríe un poco más de la cuenta. Su colorido aspecto visual no disimula alguno modelos poco detallados y, sobretodo, unas caídas de frames ocasionales poco justificables para un conjunto tan poco exigente. Las melodías de corte caribeño, tras unas horas (y echareis muchas) cansan y acabarán siendo silenciadas. Por suerte el doblaje al castellano de las voces de nuestros consejeros y rivales rayan a una enorme altura. En resumen, *Tropico 5* ofrece todo lo que un aficionado al género busca: opciones y sistemas complejos y lógicos con los que expandir su creación social. Y además con un sentido del humor digno de alabanza.



■ Algunos problemas gráficos incluyen ralentizaciones ocasionales y la "desaparición" temporal de edificios. Una lástima.



■ Los consejeros nos guiarán con diversas tareas, marcando un buen ritmo y evitando que caigamos en la monotonía.

» VARIOS MODO PARA LA DICTADURA

Tropico 5 nos ofrece cuatro modos de juego diferentes, en los que dar rienda suelta a nuestro ardor dictatorial. Aunque Campaña recoge lo mejor del juego, los demás alargan casi hasta el infinito las horas de diversión disponibles, permitiéndonos jugar de diversas maneras.



CAMPAÑA. El más completo y entretenido. Abarca todo el arco temporal y ver crecer nuestro paraíso engancha.



MULTIJUGADOR. Hasta 4 jugadores online comparten el mismo espacio para cooperar y comerciar o competir.



MISIONES Y PARAÍSO. Uno plantea desafíos concretos y en el otro podemos dar rienda suelta a nuestra imaginación.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Enorme sentido de humor y gran cantidad de opciones. Engancha desde el principio.

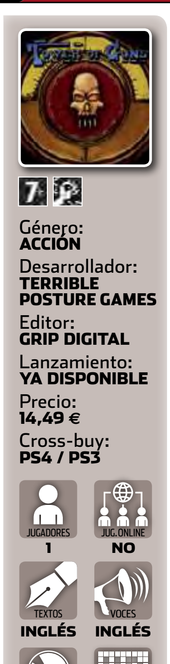
» LO PEOR
Caídas de frames inexplicables y melodías cansinas. Que no te guste el género.

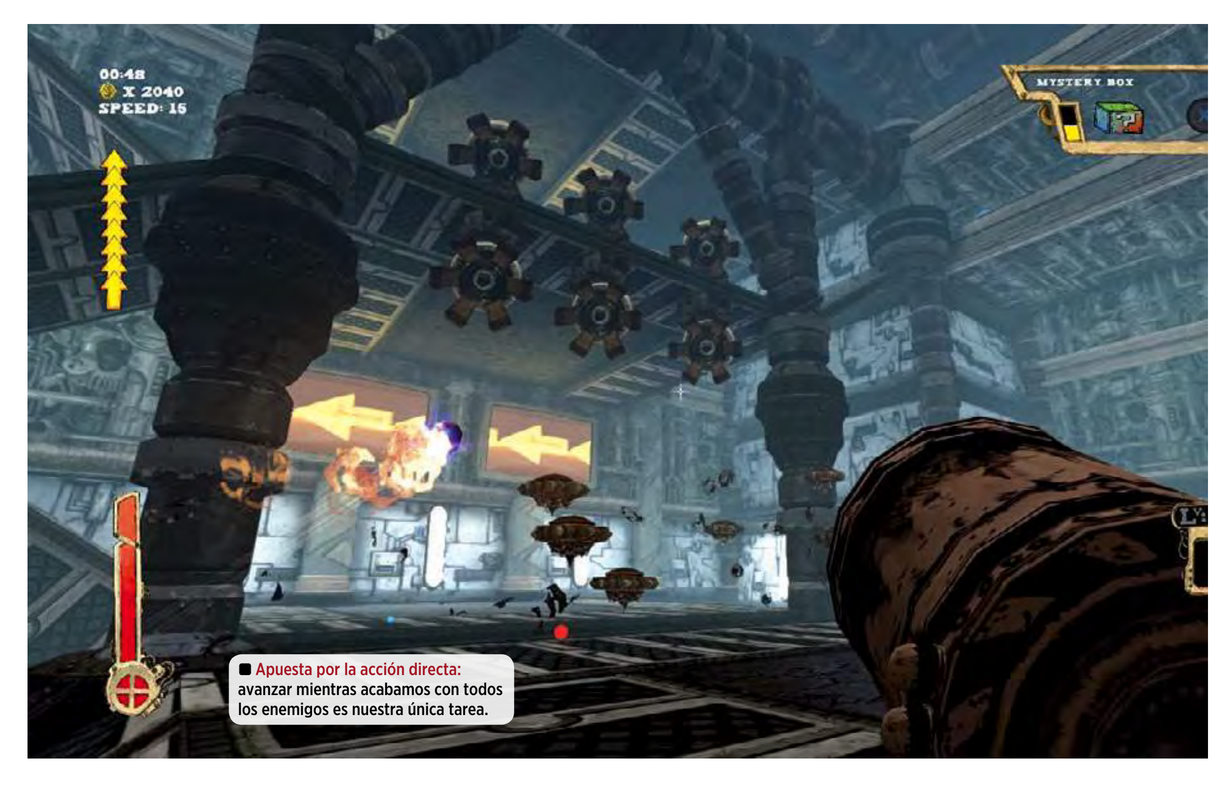
Te gustará + que... FARMING SIMULATOR (PS3)
Te gustará + que... PORT ROYALE 3 (PS3)



70	**» GRÁFICOS** Coloridos y agradables pero poco detallados y con algún "tirón".
78	**» SONIDO** Melodías algo machaconas, pero voces en castellano geniales.
88	**» DIVERSIÓN** Curva de aprendizaje perfecta y ritmo de juego que engancha.
92	**» DURACIÓN** Te durará hasta que te canses... y no te cansarás pronto, seguro.
NOTA 81	**Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.**







Apuesta por la acción directa: avanzar mientras acabamos con todos los enemigos es nuestra única tarea.

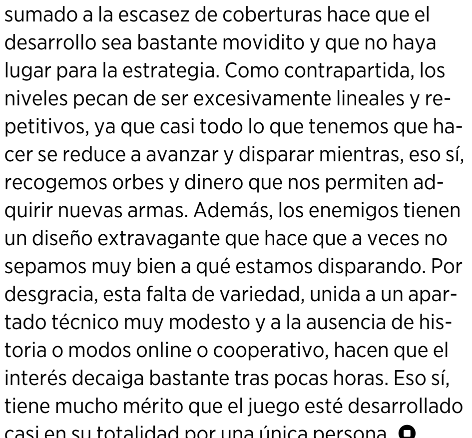
UNA RACIÓN DE **DISPAROS** SIN COMPLICACIONES

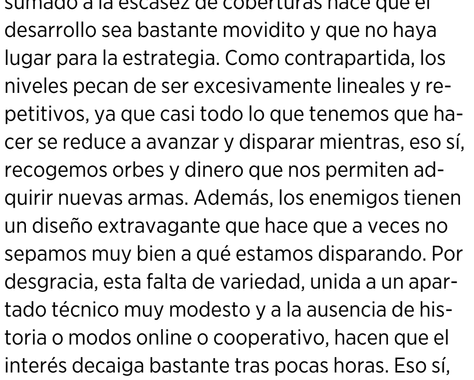
Tower of Guns

Acción sin descanso en primera persona es lo que nos espera en *Tower of Guns*, un shooter que recuerda en su planteamiento a los clásicos del género de los 90.

Este *Tower of Guns*, es un shooter para PS3 y PS4 (cross buy) que está claramente inspirado en grandes joyas del género de los 90, como *Quake* o *Doom*. Y es que una de las premisas del juego es su acción directa, sin dar ningún tipo de importancia a la historia (hasta se puede desactivar), por lo que aquí lo único que importa es disparar a todo lo que se mueve mientras evitamos caer a manos de los enemigos.

Otra de las claves de *Tower of Guns* es el diseño procedural de sus niveles, o lo que es lo mismo, que muchos de sus elementos (como la posición de los enemigos) varían en cada partida. Eso sí, se coloquen donde se coloquen lo cierto es que su número es siempre muy elevado, lo que





sumado a la escasez de coberturas hace que el desarrollo sea bastante movidito y que no haya lugar para la estrategia. Como contrapartida, los niveles pecan de ser excesivamente lineales y repetitivos, ya que casi todo lo que tenemos que hacer se reduce a avanzar y disparar mientras, eso sí, recogemos orbes y dinero que nos permiten adquirir nuevas armas. Además, los enemigos tienen un diseño extravagante que hace que a veces no sepamos muy bien a qué estamos disparando. Por desgracia, esta falta de variedad, unida a un apartado técnico muy modesto y a la ausencia de historia o modos online o cooperativo, hacen que el interés decaiga bastante tras pocas horas. Eso sí, tiene mucho mérito que el juego esté desarrollado casi en su totalidad por una única persona.



Los gráficos son flojos, pero cumplen. El diseño de los enemigos es raro y cuesta distinguir a qué disparamos.



No hay modo historia, online o cooperativo de ningún tipo. Prima el instinto de supervivencia puro y duro.





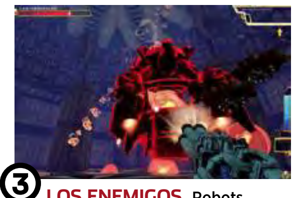
DISPARANDO A TODO LO QUE **SE MUEVE**



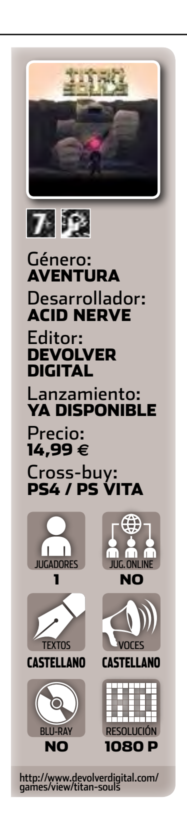
① **LOS NIVELES.** Algunos elementos de los escenarios varían en cada partida, lo que hace que tengamos que estar muy alerta.

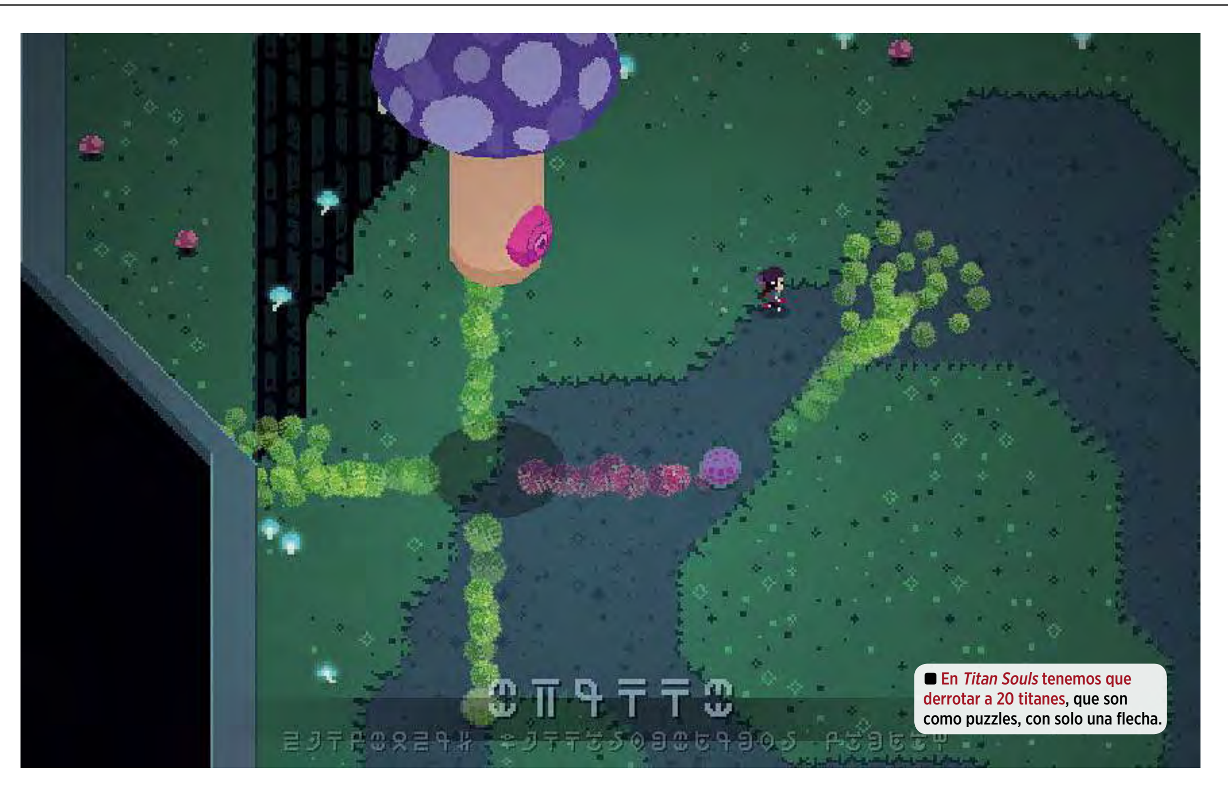


② **LAS ARMAS.** Hay desde escopetas tradicionales a otras armas mucho más extravagantes, como lanzadoras de plasma.



③ **LOS ENEMIGOS.** Robots, naves y otros objetos de difícil identificación no dejan de acosarnos ni un momento.





En *Titan Souls* tenemos que derrotar a 20 titanes, que son como puzzles, con solo una flecha.

UN "**REMIX**" DE *SHADOW OF THE COLOSSUS* Y *DARK SOULS*

Titan Souls

El nuevo "baby boom" de los juegos difíciles sigue dejando retoños con ideas y propuestas nuevas. Este, sin ir más lejos, homenajea a grandes clásicos...

Un arco y una única flecha, que podemos recoger pasando por encima o utilizando un poder muy en la línea de la Fuerza de "Star Wars", son nuestras únicas armas para derrotar a 20 titanes, en un juego que fusiona ideas vistas en obras maestras como *Shadow of the Colossus* y *Demon* o *Dark Souls*. Un arsenal bastante parco que se ve complementado con la acción de rodar por el suelo y "acelerar" un poco más el paso. El resto, queda a la habilidad del jugador.

Y es que cada uno de los 20 titanes es, en realidad, un pequeño puzzle en el que debemos encontrar su punto débil y clavar en él nuestra flecha. Pero es más fácil decirlo que hacerlo, porque el más mínimo roce con el enemigo o sus ataques, concluirá con nuestra muerte. Unas muertes que se contarán por decenas o centenas, a pesar de que algunos combates se resuelven en apenas unos segundos, mientras que otros pueden durar mucho más, a poco que se nos atragante el enemigo. El problema, muchas veces, radica en el diseño del propio juego. Y es que, por un lado, la parte de exploración del entorno es bastante simple y sin prácticamente nada que hacer. Por otro, el propio sistema de checkpoints nos desespera. Llegar a los titanes es fácil, pero al morir casi siempre tenemos que repetir un paseo de 20-30 segundos. Multiplica por 20, 30 o 50 veces que nos mate un mismo titán y os podéis hacer una idea de lo repetitivo de estos paseos. Al menos, el sonido y los bellos gráficos pixelados acompañan. ○





Cada vez que morimos volvemos al último punto de control, que nunca está antes de la guarida de un titán.

Al completar el juego desbloqueamos nuevos retos, como una dificultad aún mayor, no poder esquivar...

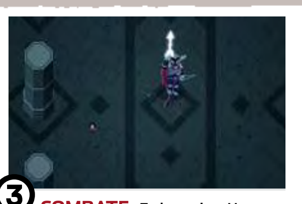
» UN JUEGO **SIMPLE** EN SU IDEA, DESAFIANTE EN SU EJECUCIÓN



1 **¡LA FUERZA!** Cuanto más pulsamos el botón de disparo, más lejos irá la flecha. Y presiónalo para recuperarla, aunque no podrás andar...



2 **EXPLORA.** Dejando a un lado un bosque "mágico", la exploración es muy simple, sin tareas opcionales... Se limita a andar, subir escaleras, etc.



3 **COMBATE.** Es lo mejor. Unos duelos donde tendrás que descubrir el punto débil y tener la habilidad para esquivar ataques, apuntar...



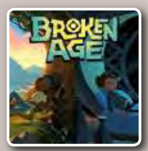
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Cross-Buy entre PS4 y Vita. Su propuesta es única. Los duelos molan, aunque...

» LO PEOR
... a veces su dificultad desespera. Y los paseos para volver al titán que nos mató.

80	**» GRÁFICOS** Bello pixel art para recrear titanes, bosques, ruinas... Es bonito.
89	**» SONIDO** A pesar de su estética no recurre a música chiptune, sino a la épica.
78	**» DIVERSIÓN** Geniales duelos contra los jefes, pero la repetición de paseos cansa.
82	**» DURACIÓN** Se puede completar en menos de 5 horas si no te atascas en un titán.
NOTA 82	***Titan Souls* es un juego que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.**

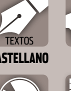


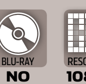






Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **DOUBLE FINE**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **24,99 €**
Cross-buy: **PS4 / PS VITA**



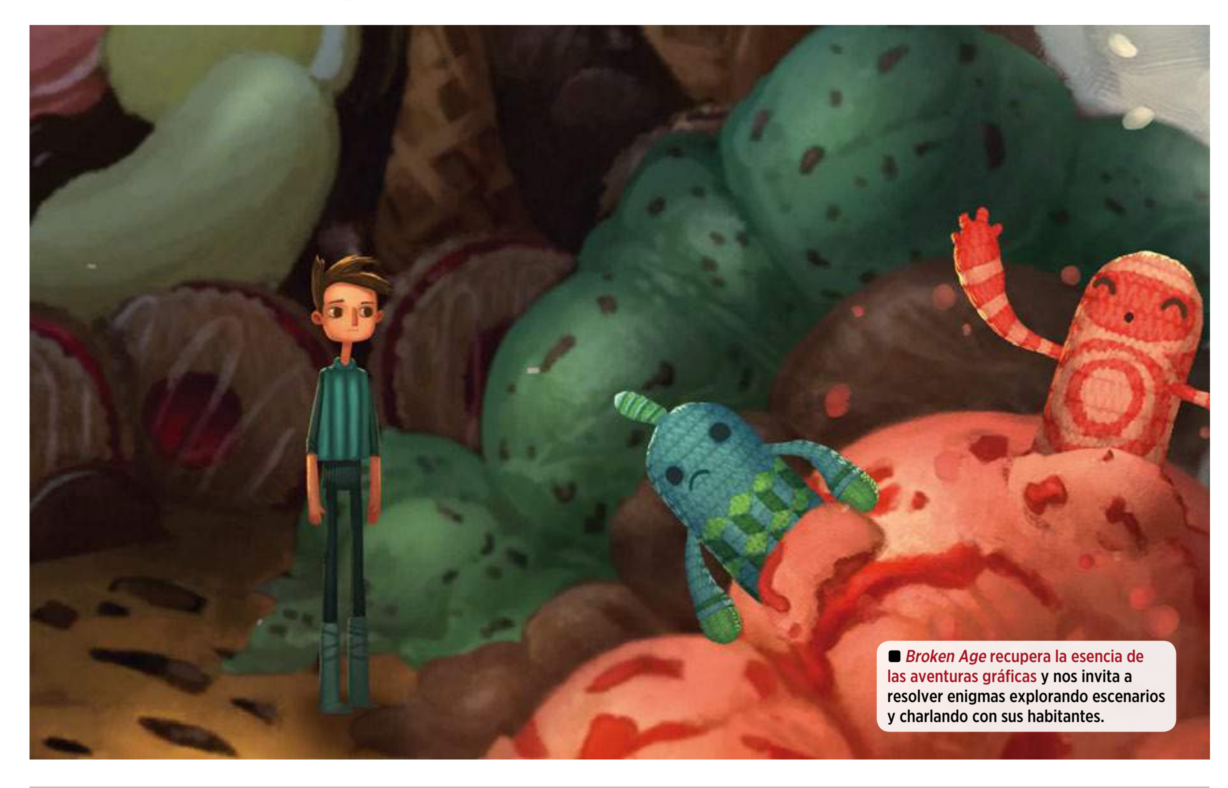




JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO	RESOLUCIÓN 1080 P



http://www.brokenagegame.com



Broken Age recupera la esencia de las aventuras gráficas y nos invita a resolver enigmas explorando escenarios y charlando con sus habitantes.

DOS MENTES, UNIDAS EN UN MUNDO **DEMENTE**

Broken Age

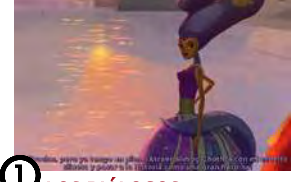


Al igual que los héroes de esta aventura, Double Fine se ha rebelado contra el destino (el del sector, en este caso) y resucita un género casi extinto.

Kickstarter ha servido para que nazcan proyectos que de otra forma no verían la luz. Así sucedió con *Broken Age*, que gracias al apoyo económico de 90.000 fans se convirtió en una apuesta de éxito para Tim Schaffer y su compañía Double Fine. ¿Qué propone este juego? Nada menos que un regreso a las raíces de las aventuras gráficas de toda la vida, como *Monkey Island* o *Day of the Tentacle*.

El juego tiene dos protagonistas: Vella, una pastelera que ha de ofrecerse como sacrificio a un enorme monstruo para apaciguar su furia; y Shay, un chaval que ha vivido toda su vida dentro de una nave espacial que lo mima y aleja de todo peligro. Ambos buscan un destino mejor, así que nuestra misión es ayudarlos a conseguirlo... Para descubrir por el camino los misteriosos tejemanejes que conectan sus dos vidas. Nada más arrancar la aventura hemos de elegir a cuál de los dos controlamos. Cada uno vive sus aventuras por separado, pero hay ciertos puntos en los que no podemos seguir avanzando y nos toca pasar a controlar al otro héroe, que tiene su entorno, puzzles y personajes secundarios propios.
El desarrollo se basa en las fórmulas clásicas: hemos de dialogar con personajes, acumular objetos en nuestro inventario y usarlos para resolver puzzles de todo tipo: desde convencer a alguien para que nos dé paso hasta activar complejas maquinarias combinando varios ítems. La complejidad de los puzzles es exigente, pero razonable en la primera mitad del juego, si bien en las últimas horas hay algún puzzle excesivamente enrevesa-

RESOLVIENDO PROBLEMAS **AL VIEJO ESTILO**



1 **LOS DIÁLOGOS.** Son una parte clave de la aventura. Muchas veces es ahí donde encontraremos las pistas para avanzar. Usad la psicología...



2 **LOS OBJETOS.** No son tan numerosos como en otras aventuras, pero a veces hay que combinarlos. Su uso suele tener sentido. Suele....



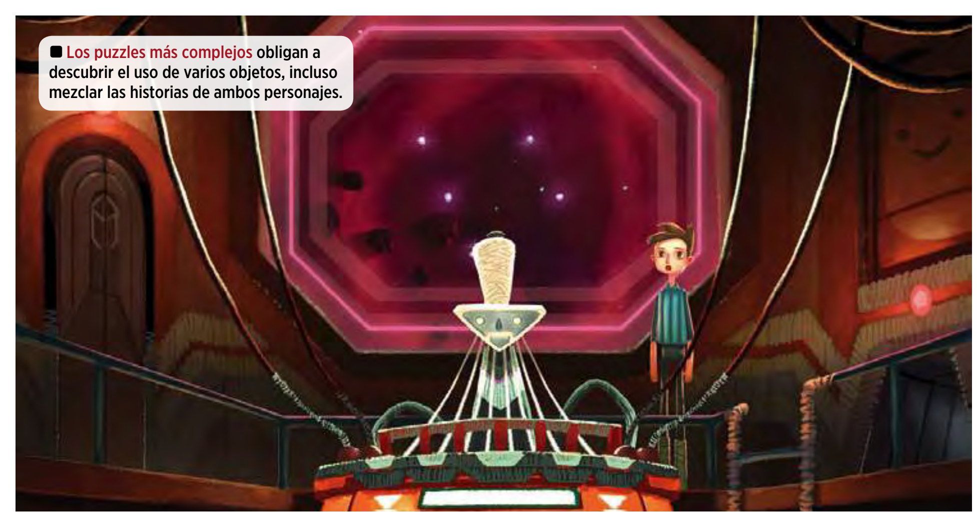
3 **CIERTOS PUZZLES** tienen un desarrollo atípico. Por ejemplo, nos puede tocar mover objetos a distancia para llamar la atención de vigilantes.



El humor tiene mucho que ver con los objetos animados: cuchillos parlanchines, puertas locas... ¡Ojo a sus chascarrillos!



La versión PS4 presenta este borde negro, que se puede colocar en los lados o repartirlo en toda la pantalla. Queda feo...

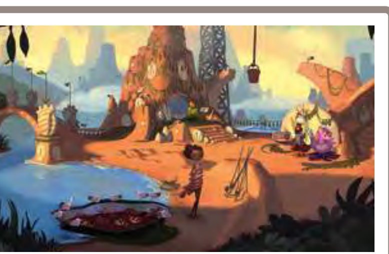


Los puzzles más complejos obligan a descubrir el uso de varios objetos, incluso mezclar las historias de ambos personajes.

PS VITA: POCA OPTIMIZACIÓN

La versión para PS Vita es idéntica en su desarrollo y se agradecen el cross-buy y cross-save, pero los tiempos de carga son sorprendentemente largos, además de que a veces impide jugar si estamos offline. Están trabajando para solucionarlo... Con todo, sigue siendo un juego interesante y, al menos, esta versión no tiene bordes negros...

NOTA 76



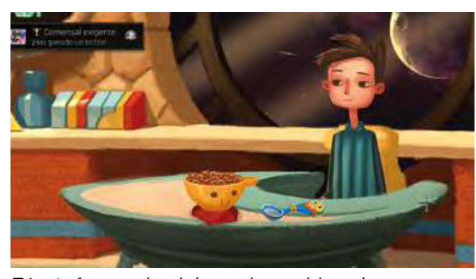
Las irregularidades en la dificultad no empañan un desarrollado plagado de buen humor y puzzles sugerentes.

do, sobre todo porque no se nos dan pistas suficientes y se nos pide dar varios pasos con los dos personajes. Estos "atascos" sólo se dan en momentos puntuales (la mayoría del tiempo, seguramente avanzaréis de forma fluida), pero estropean un poco la experiencia general.

El apartado artístico es uno de sus puntos fuertes, gracias a unos gráficos 2D que parecen pinturas animadas. Los personajes no sólo tienen un aspecto entrañable, sino que además están llenos de personalidad y, como era de esperar, despliegan unos diálogos tan ingeniosos como tronchantes. Lamentablemente, la versión PS4 tiene "letterbox" (bordes negros) porque los fondos no estaban pensados originalmente para la relación de aspecto de las teles panorámicas. No es un marco demasiado grande, pero afea el conjunto. Por su parte, las voces sólo están en inglés y alemán, pero hay subtítulos en perfecto castellano y los actores son de primer orden, como Elijah Wood o Wil Wheaton. Hubiéramos agradecido la correspondiente pista en castellano, pero en fin... En cuanto al control, se ha resuelto la falta de ratón con un sistema de doble stick. El izquierdo sirve para mover el cursor libremente, mientras que el derecho se usa para navegar entre los diferentes objetos seleccionables de la pantalla. Eso roba algo de "magia" a la experiencia, ya que lo que mola es descubrir el escenario poco a poco. Es mejor usar solo el stick izquierdo. Ya veis, hay matices entre versiones, pero la experiencia sigue siendo muy atractiva para los aventureros.



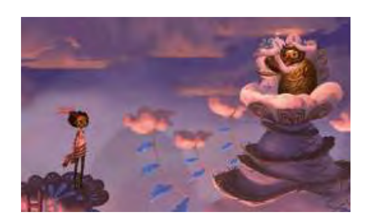
Visitamos pocos escenarios diferentes a lo largo de la aventura, pero sus habitantes ofrecen muchos misterios por resolver.



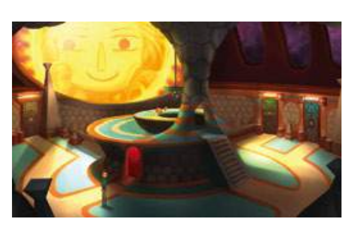
Los trofeos guardan algún premio especial para los que "trasteen" con la historia. ¿Cuántos cereales conoce Shay?

DOS HISTORIAS, UN MISMO DESTINO

Broken Age divide su historia mediante dos desarrollos paralelos. Se juega con la idea de que no sabemos cuál es la conexión entre ambas historias o cómo una afecta a la otra. ¿Están sucediendo ambas líneas al mismo tiempo? ¿Quién está moviendo los hilos detrás?



LA HISTORIA DE VELLA. Tiene lugar en Villa Sacarosa. Proviene de una estirpe de pasteleros, pero su condición de primogénita hace que sea elegida para ofrecerse como sacrificio al monstruo Mog Chothra. Es todo un honor, ya que eso salvará a su pueblo de su destrucción, pero... ¿Nadie a pensando en ENFRENTARSE al monstruo? Ella sí, y además tiene un plan de escape...



LA HISTORIA DE SHAY. Se ambienta en una nave espacial. El ordenador lo trata como si fuera su madre y lo enfrenta a retos que no intimidarían ni a un recién nacido. Por supuesto, Shay está aburrido de tanto azúcar y facilidades, así que aspira a encontrar la forma de marcharse y vivir nuevas aventuras. Quizá su deseo lo lleve a algo más peligroso y trascendental de lo que esperaba.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Un gran sentido del humor y personajes muy carismáticos. Gráficos originales.

» LO PEOR
Irregular en la curva de dificultad. No está tan optimizado como el original de PC.

Te gustará + que... TALES FROM THE BORDERLANDS
Te gustará − que... GRIM FANDANGO



82	**» GRÁFICOS** Un diseño muy creativo, pero se repiten y tienen bordes negros.
79	**» SONIDO** Voces divertidas y muy "pro", pero sólo en inglés y alemán.
84	**» DIVERSIÓN** Alterna puzzles y diálogos de lujo con alguna prueba desequilibrada.
74	**» DURACIÓN** Unas 8 horas, que variarán según vuestra "flexibilidad mental".
NOTA 79	Mantiene todo el encanto de las aventuras clásicas. La dificultad es irregular, pero es una agradable experiencia.







Acción y plataformas se fusionan con un apartado artístico "artesanal" para dar vida a la propuesta de Lumenox Games.

PLATAFORMAS **MITOLÓGICAS** DIBUJADAS "A MANO"

Aaru's Awakening

Acción, puzzles y plataformas con un original apartado artístico nos esperan en este juego cross-buy, que podemos descargar en PS4 y PS3.

Los islandeses de Lumenox Games se estrenan en PS3 y PS4 con *Aaru's Awakening*, un juego de plataformas que destaca por sus gráficos en 2D dibujados "a mano" y por su historia de corte mitológico, protagonizada por Aaru, una criatura mítica que tiene la complicada tarea de restablecer la normalidad en Lumenox, un mundo de fantasía en el que la oscuridad está ganando terreno a pasos agigantados.

Esta epopeya lleva a Aaru a visitar una sucesión de niveles en 2D repletos de plataformas, puzzles y, sobre todo, peligros que pueden acabar con su vida en un suspiro. Para superarlos, la criatura cuenta con dos habilidades: carga, que le permite embestir para alcanzar más distancia en los saltos y derrumbar ciertos muros, y teletransporte, muy útil para materializarse en casi cualquier parte del escenario. La combinación constante de estos dos poderes marca el devenir de todas las fases, que están pensadas para que alternemos constantemente entre ellos. Por desgracia, esta fórmula, que al principio funciona bien, pronto se derrumba debido a un desarrollo demasiado repetitivo y a un nivel de dificultad muy desajustado, que alterna momentos muy sencillos con otros que pueden llegar a desesperar. El sistema de control, algo confuso, tampoco ayuda en este sentido... por lo que dejamos de encontrar la motivación suficiente para seguir avanzando en la aventura, más allá de disfrutar de su bonito apartado técnico y sonoro.

El sistema de control, basado en los sticks y en los botones R y L, no es tan intuitivo como cabría desear.



El arma de luz es infinita. Allí a donde lleguen sus proyectiles podremos transportarnos instantáneamente.



ASÍ SALVA AARU A LUMENOX DE LA **OSCURIDAD**

1. **SALTAR.** Las plataformas son uno de los puntos clave del desarrollo del juego y tenemos que ajustar los saltos siempre al máximo.
2. **CARGAR.** Aaru puede propulsarse con fuerza hacia cualquier lugar para alcanzar puntos alejados o derribar ciertos muros.
3. **TELETRANSPORTAR.** Aaru puede lanzar bolas de luz que rebotan y que, en cualquier momento, le hacen materializarse allí.



VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
El apartado artístico, dibujado "a mano", e inspirado en pelis de animación de los 70.

» **LO PEOR**
Desarrollo repetitivo, control poco práctico y una curva de dificultad descompensada.

77	» **GRÁFICOS** Bonito en general, aunque a veces hay ralentizaciones, más en PS3.
73	» **SONIDO** Melodías ambientales bien escogidas fusionadas con buenos efectos.
60	» **DIVERSIÓN** Se hace monótono pronto. Y algunos niveles son frustrantes.
79	» **DURACIÓN** Completar la aventura lleva entre 7 y 10 horas, según tu habilidad.
NOTA 67	**Un plataformas artísticamente atractivo, pero que a la hora de jugar va de más a menos, mucho antes de lo deseado.**







Género:
PUZZLE
Desarrollador:
IGUANABEE
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
8,99 €

JUGADORES **1**
ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **NO**

FUNCIONES
Pantalla táctil

es.playstation.com



Este simpático monstruo es el protagonista de *MonsterBag*. Su misión: recorrer los escenarios para encontrar a Nia, su dueña.

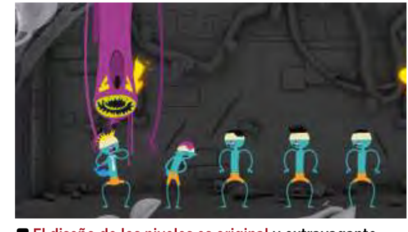
PUZZLES CON UN MONSTRUO EN LA MOCHILA

MonsterBag

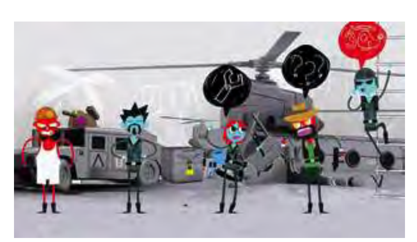
Nia se ha ido de paseo sin su mochila... que en realidad es un monstruo que quiere reunirse con ella a toda costa, aunque sea a base de resolver puzzles.

Los puzzles y rompecabezas inundan PS Vita gracias a *MonsterBag*, el primer título para la portátil de IguanaBee, un pequeño estudio independiente ubicado en Chile que cuenta a sus espaldas con experiencia en el desarrollo de juegos para móviles. Esta influencia se deja notar en *MonsterBag*, que apuesta por un sistema de control muy sencillo y por unas partidas enfocadas a la diversión directa, que no ofrecen demasiada profundidad.

La propuesta no puede ser más sencilla: a lo largo de 18 breves niveles, que siempre están poblados por una fila de personajes, nuestro cometido es saltar de uno a otro hasta llegar al final. Por supuesto, hacerlo no resulta así de sencillo y toca adivinar (casi siempre con la técnica del "ensayo y error"), qué paso dar a continuación, como por ejemplo qué objeto tocar en la pantalla táctil para calmar a un ciudadano en concreto. Y es que, pese a su "infantil" apariencia, *MonsterBag* esconde un elaborado humor negro, que hace que el monstruo protagonista muera a menudo de las formas más insospechadas.
Igual de extravagante es su apartado artístico, totalmente realizado en 2D, y que nos lleva desde situaciones mundanas, como la cola del autobús, a un mundo post apocalíptico azotado por monstruos y robots. En general, la propuesta es más que correcta, pero su escasa duración (unas dos horas) y su excesiva simplicidad, para ser un juego de Vita, le restan muchos enteros.



El diseño de los niveles es original y extravagante. Rebosa humor (algo negro) y momentos grotescos.



Algunas situaciones son confusas y para superarlas nos toca recurrir al sistema de ensayo y error.

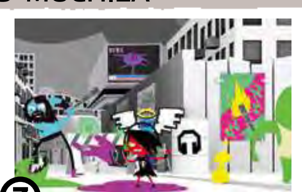
» ASÍ SE JUEGA CUANDO ERES UN **MONSTRUO**-MOCHILA



① **OBSERVAR.** Hay que estar siempre muy atentos al estado de ciertos personajes para anticiparse a sus reacciones.



② **INTERACTUAR.** Ciertos objetos pueden ser manipulados por medio de la pantalla táctil y nos permiten progresar.



③ **AJUSTAR.** A veces tenemos que saltar de la espalda de algún ciudadano en el momento justo. ¡Toca afinar bien la puntería!

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su original y extravagante ambientación, en la que el humor negro encaja muy bien.

» LO PEOR
Es corto y su mecánica no aprovecha ni de lejos las capacidades de PS Vita.

75	**» GRÁFICOS** Destaca la originalidad de sus diseños y el contraste de color.
72	**» SONIDO** Melodías ambientales bien escogidas y efectos de sonido correctos.
74	**» DIVERSIÓN** Sus puzzles son un reto, aunque algunas mecánicas se repiten.
65	**» DURACIÓN** Puede completarse en unas 2 horas. Y no tiene extras de interés.
NOTA 70	**Una divertida propuesta que mezcla puzzles con un apartado artístico muy atractivo y algunas dosis de humor negro.**



BIENVENIDOS AL LIMBO DE LOS JUEGOS QUE NUNCA VEREMOS

JUEGOS CANCELADOS

Aún estamos lamentando la cancelación de *Silent Hills*. Pero el "survival horror" de Kojima y Guillermo del Toro no es el único juego prometedor que, por unas razones u otras, no llegó a ser publicado. Aquí recordamos algunas de las cancelaciones más sonadas en la historia de las consolas PlayStation.



TIMESPLITTERS 4

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3.
- **SE ANUNCIÓ EN:** se empezaron a escuchar los primeros rumores sobre el juego en junio de 2007.
- **SE CANCELÓ EN:** desde mayo de 2012 no sabemos nada de él.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Con el éxito de los tres *TimeSplitters* en PS2, en Free Radical se pusieron pronto con *T4*... pero al final lanzaron antes *Haze*. En 2009, Free Radical fue comprada por Crytek y el juego parecía estar en los planes de los alemanes en el E3 de 2011. Pero nunca llegó a concretarse.

THRILL KILL

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PSone.
- **SE ANUNCIÓ EN:** 1997.
- **SE CANCELÓ EN:** octubre de 1998.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** *Thrill Kill* era un juego de lucha en el que 4 jugadores peleaban a muerte en unos combates ultraviolentos. El juego iba a ser lanzado por Virgin, pero cuando EA les absorbió, decidieron no lanzar el juego debido a sus polémicos y explícitos contenidos... ¡a pocas semanas de su estreno! Eso sí, parte de su trabajo se aprovechó para otros juegos como *Wu Tang: Shaolin Style* o los *X-Men: Mutant Academy*.



STARCRAFT GHOST

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS2.
- **SE ANUNCIÓ EN:** 2002.
- **SE CANCELÓ EN:** fue "pospuesto indefinidamente" en marzo de 2006... y nunca más se supo.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Iba a ser una aventura de acción ambientada en el universo *Starcraft* y protagonizada por Nova, una joven fantasma en labores de espionaje. Retrasos y más retrasos y algunos cambios en el equipo de desarrollo ahogaron esta prometedora propuesta.



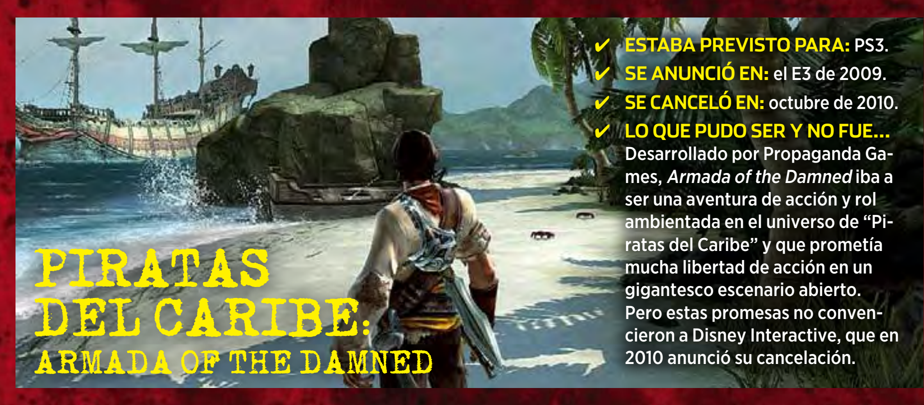
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL CONCILIO BLANCO

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3
- **SE ANUNCIÓ EN:** julio de 2006
- **SE CANCELÓ EN:** estaba previsto para otoño de 2007, pero meses antes ya se hablada de que era un proyecto "congelado".
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** *El Concilio Blanco* se anunció como una especie de *Oblivion* (es decir, un enorme juego de rol con mucha libertad en todos los sentidos), pero ambientado en el universo de "El Señor de los Anillos". Demasiado bonito como para ser verdad, ¿no? Nunca lo vimos.

INDIANA JONES

- ✔ **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3
- ✔ **SE ANUNCIÓ EN:** el E3 de 2006
- ✔ **SE CANCELÓ EN:** estaba previsto para el verano de 2007. En enero de 2009 seguía coleando...
- ✔ **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Fue una de las grandes apuestas de LucasArts en E3 de 2006 y sirvió para demostrar las bondades del motor Euphoria, que más tarde utilizarían juegos como *GTA IV* o *Star Wars: El Poder de la Fuerza*. Por desgracia, nunca lo vimos aplicado a Indy más allá del famoso trailer ambientado en San Francisco.





PIRATAS DEL CARIBE: ARMADA OF THE DAMNED

- ✔ **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3.
- ✔ **SE ANUNCIÓ EN:** el E3 de 2009.
- ✔ **SE CANCELÓ EN:** octubre de 2010.
- ✔ **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Desarrollado por Propaganda Games, *Armada of the Damned* iba a ser una aventura de acción y rol ambientada en el universo de "Piratas del Caribe" y que prometía mucha libertad de acción en un gigantesco escenario abierto. Pero estas promesas no convencieron a Disney Interactive, que en 2010 anunció su cancelación.

LOS 4 JINETES DEL APOCALIPSIS

- ✔ **ESTABA PREVISTO PARA:** PS2.
- ✔ **SE ANUNCIÓ EN:** agosto de 2002.
- ✔ **SE CANCELÓ EN:** previsto para finales de 2003.
- ✔ **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Una oscura aventura de acción protagonizada por Abaddon el Destructor, que debía proteger a los tres Elegidos (un asesino en serie, un poli corrupto y una prostituta) para enfrentarse a los cuatro jinetes del Apocalipsis. No sabemos quién ganó.





LEGACY OF KAIN: DEAD SUN

- ✔ **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3 y PS4.
- ✔ **SE ANUNCIÓ EN:** 2010.
- ✔ **SE CANCELÓ EN:** 2012.
- ✔ **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Tras la cancelación en 2004 de *Legacy of Kain: The Dark Prophecy*, cuando Square compró Eidos en 2009 le encargó a Climax *Dead Sun* con mundo abierto, dos nuevos protagonistas... No llegó a ver la luz.



INSANE

- ✔ **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3.
- ✔ **SE ANUNCIÓ EN:** diciembre de 2011.
- ✔ **SE CANCELÓ EN:** agosto de 2012.
- ✔ **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Antes de *Silent Hills*, el director de cine mexicano Guillermo del Toro estuvo preparando para THQ una historia de terror concebida como una trilogía. Fue cancelada debido a los problemas económicos de THQ.



SILENT HILLS

- ✔ **ESTABA PREVISTO PARA:** PS4.
- ✔ **SE ANUNCIÓ EN:** verano de 2014.
- ✔ **SE CANCELÓ EN:** abril de 2015.
- ✔ **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Un nuevo *Silent Hill* protagonizado por el actor Norman Reedus y en el que trabajaban juntos Hideo Kojima y el director de cine Guillermo del Toro. Nunca llegaremos a verlo por las desavenencias entre Konami e Hideo Kojima, cuyo alcance real aún no sabemos...



BLACK & WHITE

- ✔ **ESTABA PREVISTO PARA:** PSone y PS2.
- ✔ **SE ANUNCIÓ EN:** 2001.
- ✔ **SE CANCELÓ EN:** inexplicablemente, en 2002.
- ✔ **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Peter Molyneux nos propuso jugar a ser Dios en este juego de estrategia que salió en PC en 2001 y que tenía previstas versiones en PSone y PS2 que fueron canceladas cuando su desarrollo estaba muy avanzado.

HARRY EL SUCIO

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS2.
- **SE ANUNCIÓ EN:** supimos que existía en 2004.
- **SE CANCELÓ EN:** 2007.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Warner quiso "resucitar" a Harry el Sucio con este juego de acción para el que Clint Eastwood prestó su imagen y su voz, acompañado por otros actores como Gene Hackman o Laurence Fishburne. Pensaba ofrecer un "sistema de reputación" basado en ciertas decisiones que habría que tomar. Estaba al 70% de su desarrollo cuando Warner decidió cancelarlo.





THIS IS VEGAS

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3.
- **SE ANUNCIÓ EN:** 2006.
- **SE CANCELÓ EN:** 2009.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Una especie de *GTA* pero ambientado en Las Vegas: libertad de acción, misiones a pie o en coche, minijuegos, casinos... Cuando Midway entró en bancarrota, Warner se hizo con él pero al final optaron por no lanzarlo. Se gastaron casi 50 millones de dólares en su desarrollo...

SHADOW REALMS

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS4.
- **SE ANUNCIÓ EN:** la Comic-Con de 2014.
- **SE CANCELÓ EN:** febrero de 2015.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Desarrollado por BioWare Austin, *Shadow Realms* iba a ser un juego de rol de acción episódico, con un fuerte componente cooperativo ambientado en un futuro cercano en el que la humanidad está en peligro. La cosa no pintaba mal teniendo en cuenta que venía de BioWare... hasta que en enero anunciaron su retraso hasta 2017. Y en febrero, lo cancelaron definitivamente.





STAR WARS 1313

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3.
- **SE ANUNCIÓ EN:** GamesCom de 2012.
- **SE CANCELÓ EN:** 3 de abril de 2013.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Una aventura de acción en tercera persona protagonizada por Boba Fett ambientada en el nivel 1313 del planeta Coruscant, uno de los peores lugares de la galaxia. En abril de 2013 Disney anunció el cierre de LucasArts y, con ello, la cancelación de *SW 1313*.



PREY 2

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3.
- **SE ANUNCIÓ EN:** 14 de marzo de 2011.
- **SE CANCELÓ EN:** octubre de 2014.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** La secuela de *Prey* (un shooter que salió en 2006 para PC y 360) llegó a estar terminada en 2013 según fuentes de Human Head Studios. Pero al parecer, este shooter futurista no cumplía con los niveles de calidad exigidos por Bethesda y al final decidieron cancelarlo.



2 DAYS TO VEGAS

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS3.
- **SE ANUNCIÓ EN:** 2003.
- **SE CANCELÓ EN:** oficialmente nunca, pero 12 años más tarde suponemos que ya no saldrá.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Un convicto llamado Vinny debía cruzar Estados Unidos desde Nueva York a Las Vegas en 48 horas para ayudar su hermano Tony. No sabemos si llegó a tiempo...



100 BULLETS

- **ESTABA PREVISTO PARA:** PS2.
- **SE ANUNCIÓ EN:** Junio de 2003.
- **SE CANCELÓ EN:** 2004, al cerrar Acclaim.
- **LO QUE PUDO SER Y NO FUE...** Basado en el cómic de Brian Azarello, era un juego de acción en plan *Max Payne* que no salió porque Acclaim cerró. En 2007 D3 Publisher intentó hacer otro juego para PS3 y PSP, pero tampoco vio la luz.



LOS INMORTALES

- ESTABA PREVISTO PARA: PS3.
- SE ANUNCIÓ EN: 2005.
- SE CANCELÓ EN: diciembre de 2010.
- LO QUE PUDO SER Y NO FUE... Eidos iba a editar un juego de acción inspirado en la peli homónima de 1986 que nos pondría en la piel de uno de estos inmortales en un periplo por lugares como Japón, Pompeya o las Highlands escocesas. Cuando Square Enix compró Eidos, no debieron verlo claro...

NBA ELITE 11

- ESTABA PREVISTO PARA: PS3.
- SE ANUNCIÓ EN: Junio de 2010.
- SE CANCELÓ EN: Noviembre de 2010.
- LO QUE PUDO SER Y NO FUE... EA Sports trató de discutir el dominio de la serie *NBA 2K* en la cancha con este "renovado" *NBA* que ya no era *Live* sino *Elite* y que terminó siendo cancelado, aunque cuenta la leyenda que ya estaba terminado y que incluso circulan algunas copias por ahí... Suponemos que Kevin Durant habrá cobrado igualmente.





ALIENS: CRUCIBLE

- ESTABA PREVISTO PARA: PS3.
- SE ANUNCIÓ EN: diciembre de 2006.
- SE CANCELÓ EN: junio de 2009.
- LO QUE PUDO SER Y NO FUE... Un juego de rol basado en la franquicia "Alien" y desarrollado por unos expertos en el género como Obsidian era algo demasiado bonito para ser verdad. Nunca entendimos por qué Sega decidió no lanzarlo.



EIGHT DAYS

- ESTABA PREVISTO PARA: PS3.
- SE ANUNCIÓ EN: el E3 de 2006.
- SE CANCELÓ EN: Sony lo canceló en 2008.
- LO QUE PUDO SER Y NO FUE... Esta aventura de acción de London Studio se desarrollaría en 8 días con dos protagonistas y curiosas opciones como el uso de un reloj "real" que influía en el juego. Pero a Sony no le encajaba en su estrategia de marketing.

NIGHTMARE CREATURES 3

- ESTABA PREVISTO PARA: PS2.
- SE ANUNCIÓ EN: Febrero 2002.
- SE CANCELÓ EN: A finales de 2004.
- LO QUE PUDO SER Y NO FUE... Los dos *Nightmare Creatures* previos fueron dos "survival horror" más que recomendables en PSone. Por ello, teníamos mucha curiosidad por catar esta tercera entrega, ambientada en la Europa del siglo XIX. Pero Kalisto cerró sus puertas y aunque Ubisoft tomó las riendas del proyecto y anunció que lo sacaría en 2004, nunca llegó a ser lanzado.



CALL OF DUTY: FOG OF WAR

- ESTABA PREVISTO PARA: PS3.
- SE ANUNCIÓ EN: no se anunció oficialmente.
- SE CANCELÓ EN: octubre de 2011.
- LO QUE PUDO SER Y NO FUE... Sledgehammer trabajó durante 8 meses en un *Call of Duty* en tercera persona ambientado en Vietnam. Según sus creadores tenía "momentos asfixiantes, a lo *Dead Space*". Nos habría gustado verlo.



THE AGENCY

- ESTABA PREVISTO PARA: PS3.
- SE ANUNCIÓ EN: su desarrollo empieza a planificarse en 2006.
- SE CANCELÓ EN: marzo de 2011.
- LO QUE PUDO SER Y NO FUE... Sony Online Entertainment tenía entre manos un MMO de espionaje que nos permitiría alternar primera y tercera persona en variadas misiones de acción y sigilo, con varios agentes a nuestras órdenes. Podríamos crear nuestra agencia, interactuar con la de otros, etc. Un planteamiento muy ambicioso para la época. Tanto, que no llegó a materializarse.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre “**Consultorio**”.

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Almas de nueva generación

Tras el éxito de *Bloodborne* y la remasterización de *Dark Souls II*, ¿veis factible que remastericen el primer *Dark Souls* y *Demon's Souls* para PS4?

@ Juan Trujillo

Es probable que técnicamente sea posible, pero siendo juegos más antiguos parece que el salto a PS4 se vuelve más complicado, ya que requeriría mucho más trabajo hacer que luzca bien. A lo mejor la inversión de tiempo y dinero requerida es tanta que tiene más lógica lanzar juegos nuevos concebidos desde su inicio para PS4.



Es poco probable que se remastericen para PS4 los primeros *Souls*.

Especulando con una Slim

¿Hay noticias sobre una PS4 Slim o algún rediseño de la consola?

@ Rubén Reviejo

Por ahora no hay indicios de que Sony tenga pensado lanzar una versión más pequeña y barata de PS4, lo que no significa que podamos descartarlo totalmente. Cuando los datos de ventas son tan positivos, se han vendido 20 millones de unidades en menos de 2 años, a priori no parece que les haga falta lanzar una versión más barata.

Preocupación por el futuro

¿Los parches de los juegos estarán colgados para siempre?

@ Rubén Reviejo

La primera PlayStation con actualizaciones online integradas desde el principio es PS3 y las actualizaciones de los juegos siguen disponibles, aunque sí se cierran servidores online a los pocos años de lanzar los juegos... Lo que ocurra con PS3 en los años futuros nos dará una pista.



Dead Island 2 estaba previsto para esta primavera, pero acaban de anunciar que se retrasa a 2016.

Bricolaje anti-zombi

Llevo casi un año esperando, a ver si me podéis sacar de dudas. ¿Qué se sabe del lanzamiento de *Dead Island 2*?

@ Alejandro Nebro

Recientemente se ha anunciado un retraso en el lanzamiento del juego. Estaba previsto para esta primavera y se retrasa hasta 2016, sin especificar la fecha. Por lo visto, necesitaban más tiempo para tener el juego en condiciones y siguen con el desarrollo. Esperemos que los chicos de Yager (*Spec Ops: The Line*) hagan un buen trabajo refinando y ampliando la fórmula que tan bien funcionó en PS3, pese a que los anteriores *Dead Island* se lanzaron con bastantes bugs gráficos.

¿Nueva portátil?

¿Son ciertos los rumores de que Sony podría estar preparando una PS Vita 3000?

@ Carlos Faría

Pese a no haber disfrutado de la misma popularidad que PS4 (o quizá precisamente por eso mismo) la portátil de Sony ya tuvo un rediseño a finales de 2013. Además, a finales de 2014 se lanzó Play TV, que no es más que una Vita de sobremesa. Ahora los rumores apuntan a que esa hipotética PS Vita 3000 tendría salida HDMI (para conectarla a la TV) y botones L2 y R2. De momento, no podemos confirmarte nada y habrá que esperar hasta el E3 para salir de dudas, aunque ya sabes: cuando el río suena, agua lleva...

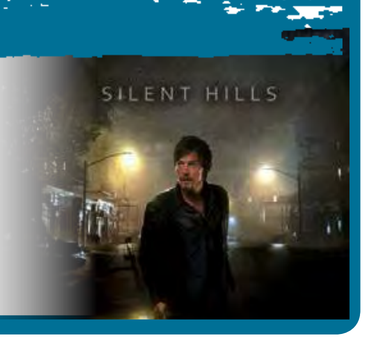
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

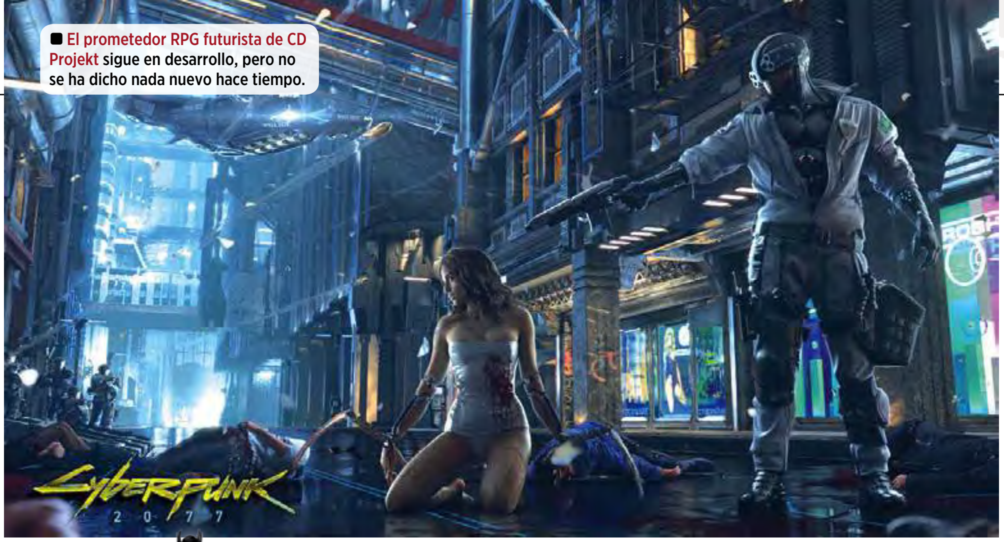
¿Qué va a pasar con *Silent Hills*?

Hay rumores de que podrían cancelar *Silent Hills*. ¿Es verdad?

@ Sara Nieto

Después de que Konami anunciase la retirada de *P.T.* (la demo jugable de *Silent Hills*) del Store, las cabezas visibles del proyecto confirmaron su cancelación: Hideo Kojima, el director de cine Guillermo del Toro y el actor Norman Reedus lamentaron que el proyecto se abandonara después de haber tenido tan buena acogida. Konami no ha ofrecido muchas explicaciones, pero parece que la relación con Kojima ha terminado bastante mal... Tras años de centrarse en *Metal Gear, Silent Hill, Castlevania y PES* los rumores apuntan a que el plan de Konami sería retirarse progresivamente del sector de los videojuegos. ¿Qué será de sus franquicias si eso ocurre?






El prometedor RPG futurista de CD Projekt sigue en desarrollo, pero no se ha dicho nada nuevo hace tiempo.



» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Cuál es el nivel máximo que se puede conseguir en *Bloodborne*?

@ Borja

El nivel máximo es 544, pero parece que nadie lo ha alcanzado todavía sin hacer trampas. Para subir los últimos niveles hacen falta 4 millones de ecos de sangre por cada uno.

No encuentro *H1Z1* en la sección de juego gratuito del Store. ¿Qué hago?

@ Dani

Por ahora, esperar. Este juego multijugador de supervivencia contra zombis aún no tiene fecha de lanzamiento en PS4.

¿Habrá una edición física recopilando los capítulos de *Life is Strange*?

@ Borja Brievas

No se han anunciado planes de lanzar los cinco episodios del juego en disco, quizá cuando ya estén todos disponibles en digital salgamos de dudas.

¿Qué pasa con *Rime*?

@ Rafael Griñán

Los chicos de Tequila Works sigue trabajando en este exclusivo de PS4 y Sony no ha anunciado todavía su fecha de lanzamiento. Por ahora nos toca esperar.

¿Futuro cercano?

¿Sigue en desarrollo *Cyberpunk 2077*?

@ Miguel Lozano

El RPG futurista de los creadores de *The Witcher* sigue en desarrollo, aunque su fecha de lanzamiento en PS4 todavía no se ha publicado. Es probable que ahora que *The Witcher III: Wild Hunt* está terminado y a la venta tengamos más noticias.

Fe en la precuela

¿Cuándo sale *Mirror's Edge 2*?

@ Santiago Martínez

EA anunció el juego en el E3 de 2013, parece que tendrá lugar durante el pasado de Faith y se desarrollará en un mundo abierto, de modo que su protagonista dispondrá de más libertad de movimiento y combate. Pero seguimos sin saber cuándo saldrá.

Cuidado con donde compras

Compré *Assassin's Rogue* en Inglaterra junto con *Resistance* 1 y 2, pero el primero sólo está en inglés y ruso mientras que los 2 *Resistance* están en castellano (audio y textos). ¿Por qué hay esta diferencia?

@ Daniel Martínez

Desde hace un tiempo no se suelen incluir todos los idiomas en cada disco para desanimar las importaciones. Esto varía de juego a juego, los publicados de Sony, como los *Resistance* de tu caso, suelen incluir múltiples idiomas y hasta un selector separado para texto y audio, pero casi nadie más lo hace. De hecho, Ubisoft fue la primera a no integrar castellano en los juegos de Gran Bretaña, precisamente para evitar que se compraran en tiendas online.

Posibles DLC para Los Santos

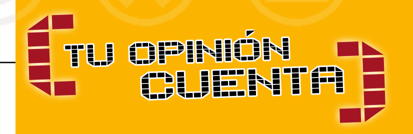
¿Podría ser que Rockstar estuviera preparando una expansión a lo *Undead Nightmare* para *GTA V*?

@ Gonzalo Rodas

Por el momento Rockstar se ha centrado en *GTA Online* a la hora de lanzar nuevo contenido para el juego y, fieles a su reputación, han mantenido el resto de planes en el más absoluto secreto. Aparte de zombis también han aparecido rumores sobre una posible conexión con San Andreas, pero no hay ninguna prueba de que sean acertados.



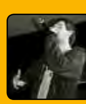
No parece que Rockstar tenga planes de sacar DLC para *GTA V*: están centrados en *GTA Online*.



¿Qué funciones añadiríais a PS4 en una actualización?



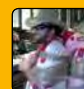
Reproductor USB



Edgar Blanco

"Le añadiría una opción vital como es el poder reproducir vídeos y audio desde un dispositivo de almacenamiento externo, luego Sony dice que es un centro de entretenimiento multimedia..."

Cambio de ID Online



Mario Pérez Rebenaque

"Deberían permitir cambiar el nombre de usuario en PSN. Soy usuario desde el inicio del servicio y el nombre que elegí en aquel momento ya no me representa."

Discos duros externos



Gonzalo Crank

"Poder usar discos duros externos para paliar lo poco que duran los 500 GB de serie, pero sobretodo la retrocompatibilidad. Así seguro que no habría tantas ediciones Remastered/Ultimate/Complete."

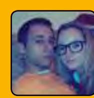
Funciones de PS3



Alejandro Mantilla Reyes

"Añadiría varias funciones de PS3 que se echan en falta, como poder escuchar tus CD mientras cambias el menú a tu gusto con temas, avatares, wallpapers etc..."

¡Orden!



José Luis Martín Sánchez

"Poner carpetas para organizar el menú y ordenarlo como quieras, no que salga por uso."

Liberar los USB

Alberto Suárez

"Que liberen los USB para ver vídeos, fotos y poder usar los periféricos de PS3, como los volantes y los headsets..."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opinas de la realidad virtual y Project Morpheus?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Llegará a España la edición especial de *MGS V: The Phantom Pain*?

@ Roberto Carlos

La edición coleccionista ya se puede reservar. Incluye una réplica a escala del brazo biónico de Snake, junto con documentales y varios DLC.

Tengo la demo *P.T.* que retiraron del Store. ¿Se puede guardar en un pendrive?

@ Juan Manuel Campos

Los juegos de PS4, y esto incluye las demos, no pueden copiarse a un almacenamiento externo.

¿Saldrá *Costume Quest 2* en PS Vita?

@ Susi

Double Fine ha manifestado que les gustaría llevar su RPG a PS Vita, pero que actualmente no tienen nada que anunciar al respecto. A ver si dentro de un tiempo tenemos una agradable sorpresa.

¿Llegará *Assassin's Creed Chronicles* a PS3?

@ Rafa

Los juegos de la serie de descargables *Chronicles* se quedan sólo en PS4. Así ha sido con *China* y seguramente así será con las entregas siguientes.

¿Cuándo sale *Wolfenstein: The Old Blood*?

@ José Andrés

Puedes comprarlo en PS Store desde el día 5 de mayo y si o quieres en formato físico está a la venta desde el día 15. No hace falta tener una copia de *Wolfenstein: The New Order* para poder jugarlo.

¿Cuándo sale la edición GOTY de *Sombras de Mordor* en PS3?

@ Hugo

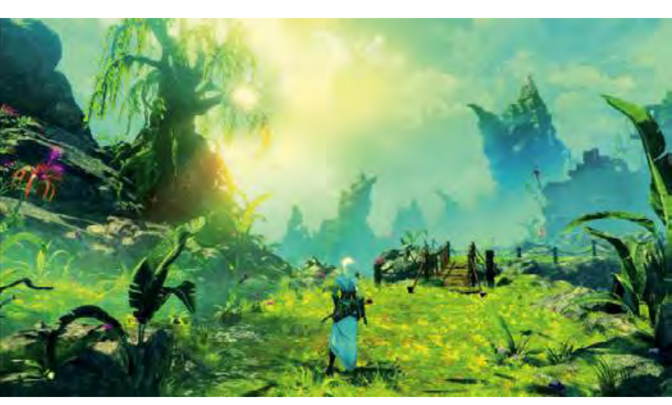
La edición completa que incluye el juego original más sus DLC (que no son pocos) se puso a la venta a la venta el 5 de Mayo en PS4. Esta edición no está anunciada para PS3.

Ganando tercera dimensión

¿Cuando sale *Trine 3*, será Cross-play o Cross-buy?

@ Gustavo del Hierro

La tercera parte de la saga de fantasía cooperativa de los nórdicos Frostbite sólo está confirmada para PC por el momento, así que es difícil saber si tendrá "cross".



El precioso juego de plataformas y puzzles *Trine 3* de momento sólo está confirmado para PC. Entre sus novedades destaca el abandonar el desarrollo 2D por entornos 3D.

Una bruja en exclusiva

¿Creéis que *Bayonetta 2* podría terminar saliendo para PS3 o PS4?

@ Usamomote

La segunda parte del hack and slash de culto *Bayonetta* está publicada por Nintendo en exclusiva para WiiU. Lo más previsible es que, a no ser que los derechos del juego recalen en Platinum Games o SEGA por algún acuerdo milagroso tras unos años, nos quedemos sin ver la segunda parte en PlayStation.

Más Tales of para PS3

¿Cuándo saldrá *Tales of Zestiria* en PS3?

@ Julián Sánchez

Tras su lanzamiento en Japón a principios de año, la nueva entrega de la popular saga de action RPG debería ponerse a la venta en el resto del mundo hacia otoño.

La vida es extraña

¿Hay noticias sobre la traducción al español de *Life is Strange*?

@ Aslanmon

Los capítulos a la venta en el Store sólo están disponibles en inglés y francés, aunque no se avisa de ello. Los que hayan descargado la demo del Capítulo 1 ya se habrán percatado. Square Enix no tiene previsto traducirlo.



Life is Strange está en inglés y no hay planes para se traduzca.

Hambre de exclusivas

¿Qué está haciendo Sony? Después de una navidades penosas y sólo *Bloodborne* para solventar la papeleta, ¿qué exclusivas hay para PS4 este año? *Until Dawn*, remasterizados y nada más.

@ McManaman

En juegos de disco el panorama de exclusivas en lo que queda de 2015 está bastante vacío, especialmente tras el retraso de *Uncharted 4*. Puede que el E3 nos depare alguna sorpresa. En el panorama digital hay mejores noticias, como *Rime, Fat Princess Adventures, Alienation o The Tomorrow Children*, que estarán a la venta sólo en PS4. En realidad esto debería preocupar más a Sony que a los jugadores, ya que nosotros no perdemos ni ganamos nada porque un determinado juego sea multiplataforma o exclusivo.

PROBLEMAS TÉCNICOS

El WIFI más rápido

Me gustaría mejorar mi conexión online con PS4, y me gustaría que me sacarais de esta duda. ¿Se puede utilizar un router con WiFi 802.11ac con PS4?

@ Santi

No está mal tirado, no. WiFi 11ac ofrece velocidades muy altas, además de mejor velocidad a larga distancia y mayor estabilidad que el anterior estándar, el WiFi 11n, que es el que soportan la mayoría de dispositivos actuales, entre ellos PS4. Como 11ac es retrocompatible no deberías tener ningún problema en conectar el router con tu PS4 y de hecho es posible que notes alguna mejoría, pero la velocidad máxima que ofrece 11ac no podrás conseguirla desde tu consola.

Volantes para PS4

¿Qué volante me recomendáis para *Project CARS*?

@ Sebastián Alarcón

Thrustmaster era el único fabricante de volantes compatibles con PS4, pero *Project CARS* incorpora también soporte para volantes, pedales y palancas del fabricante Fanatec. El precio varía mucho desde los 110 € del Thrustmaster T80 (volante + pedales) hasta varios miles de euros para los conjuntos de Fanatec más realistas, que se adquieren por partes. El Thrustmaster T300 RS tiene un buen acabado y también es compatible con *Driveclub*; por 300€ no es ningún regalo pero vale su precio para un fan de los juegos de coches.

Sticks con poco aguante

Se me está "despellejando" el stick derecho de mi Dual Shock 4. ¿Esto lo cubre la garantía? El uso que hago del mando es el normal.

@ Mateo Pérez

Si conservas el ticket de compra y aún está en el periodo de garantía, no deberías encontrar obstáculos para que sustituyan o reparen tu mando, sea el que venía con tu PS4 o uno extra que hayas comprado, ya que se tipo de desgaste no parece normal. Bastantes preferimos la forma cóncava a las clásicas "setas" del Dual Shock 3 de PS3, pero quizá el nuevo diseño no es tan resistente. Puedes comprar protectores para los sticks por unos 5 €, lo que ayudará a prolongar la vida de la goma del stick.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

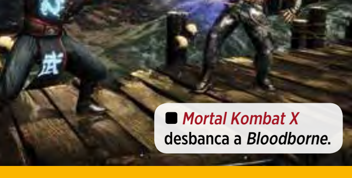
Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4





Mortal Kombat X desbanca a *Bloodborne*.

1. Mortal Kombat X (N)
2. Watch Dogs (↑)
3. FIFA 15 (↑)
4. Bloodborne (↓)
5. Grand Theft Auto V (↓)
6. Watch Dogs (↑)
7. Battlefield Hardline (↓)
8. Dark Souls II GOTY (N)
9. Dragon Ball Xenoverse (↓)
10. Ride (N)



Ride demuestra que hay pasión por las motos.

PS4

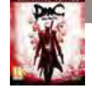
ACCIÓN



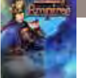
BLADESTORM NIGHTMARE
» KOEI TECMO » 59,99 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego estilo *Dynasty Warriors* con un fuerte toque estratégico y una ambientación única... y en inglés. NOTA 68

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91

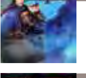
DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. NOTA 85



DmC DEFINITIVE EDITION
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89



DYNASTY WARRIORS 8 EMPIRES
» TECMO KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Las nuevas opciones estratégicas aportan variedad, pero *Empires* no deja de ser otro "machacabotones" más. NOTA 68

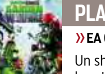


EVOLVE
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA 88

KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78



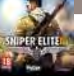
PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido. NOTA 78



SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. NOTA 83



SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81



TOUKIDEN KIWAMI
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85



SHOOT'EM UP





BATTLEFIELD HARDLINE
» EA GAMES » 69,95 € » 64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga cambia la guerra y los soldados, por polis y cacos. No es una revolución, pero funciona muy bien. NOTA 85

BORDERLANDS, UNA COLECCIÓN MUY GUAPA
» 2K GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA 91



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular. NOTA 88

DESTINY
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. NOTA 94



FAR CRY 4
» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA 92

KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA 85

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD ¡Nuevo!
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
The Old Blood es corto (también barato) pero ofrece una experiencia emocionante, que homenajea a los clásicos. NOTA 75

DEPORTIVOS

FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA 90



NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. NOTA 93



PRO EVOLUTION SOCCER 2015
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*. NOTA 83









3 razones para tener...

The Witcher III: Wild Hunt

1. GRÁFICOS DE INFARTO. Un espectáculo que justifica sin duda el salto generacional, explotando a tope la potencia de PS4.

2. MUNDO GIGANTESCO. Podrás pasar más de 200 horas de juego deambulando por su mundo de fantasía, tomando decisiones, descubriendo secretos...

3. AVENTURA COMPLETA. Disfrutarás de todo tipo de tareas, carreras de caballos, cazar monstruos, navegar en barco, jugar a las cartas, preparar pociones...

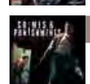
AVENTURAS



ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA 88

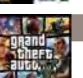


ASSASSIN'S CREED UNITY
» UBISOFT » 79,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El primer *AC* para Ps4 nos lleva a la Revolución Francesa, con el desarrollo típico, cooperativo y muchos bugs. NOTA 88



CRIMES & PUNISHMENTS: SHERLOCK HOLMES
» BADLAND » 54,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción... NOTA 80

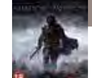
DYING LIGHT
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo... NOTA 88



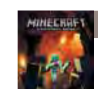
GRAND THEFT AUTO V
» ROCKSTAR » 69,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA 94



INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA 92



MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA 86



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable. NOTA 85



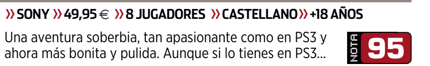
SAINTS ROW IV: RE-ELECTED
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA 88



THE EVIL WITHIN
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA 85



THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA 95

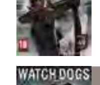


THE ORDER 1886
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Técnicamente es sensacional, pero tropieza en su duración y, lo que es peor, en el planteamiento de la acción. NOTA 78

THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA 88

THE WOLF AMONG US
» BADLAND » 30,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una genial aventura gráfica que, sin ser sorprendente, consigue mantenernos enganchados hasta el final. NOTA 88

THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA 90



TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA 88

WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA 85

ROL

BLOODBORNE
» SONY » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran RPG de acción que proporciona una satisfacción proporcional a la frustración que nos hace sentir. Juegazo. NOTA 93

BOUND BY FLAME
» BADLAND GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción que sin ser original sabe cómo enganchar a los roleros. Técnicamente parece de PS3. NOTA 79

DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN
» BANDAI NAMCO » 59,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA 88



DRAGON AGE: INQUISITION
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA 92



FINAL FANTASY TYPE-0 HD
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Los combates son muy adictivos y recupera parte del carisma de la saga pero no llega a obra maestra. NOTA 84

THE WITCHER III WILD HUNT ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €

Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €



Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Auriculares Indeca PX455
INDECA | 49,95 €

Unos auriculares estéreo con buena relación calidad precio. Son cómodos y se conectan con cable (de 1 m) directamente al Dual Shock 4. Tienen control de volumen y "mute".

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS
THRUSTMASTER | 369,99 €



Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.

Los 4 mejores...





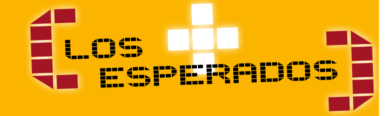
1 » Dark Souls II: Scholar of the First Sin

Recolectar almas es la base del crecimiento de nuestro personaje en *Demon's Souls* y también en los *Dark Souls*. Moriréis una y las veces que hagan falta en pos de conseguirlas. Pero por más que te pongan las cosas difíciles, siempre te dejan con ganas de seguir intentándolo.

2 » Soul Calibur V

Un juego de lucha cuya trama de fondo gira en torno a un par de espadas que se alimentan de las almas de sus enemigos caídos. Unos guerreros aspiran poseerlas y otros a destruirlas. Si os gusta esta saga os alegrará saber que hay rumores de que podría volver en un futuro cercano...

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los + esperados

1 Batman Arkham Knight

» PS4 » WARNER » AVENTURA DE ACCIÓN » 23 DE JUNIO

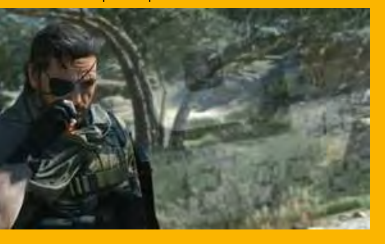
Estamos deseando echarle el guante al primer *Arkham* para PS4. Y ver la edición especial de la consola que acompañará al juego, nos aumenta los nervios.



2 MGSV The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AVENTURA » 1 DE SEPTIEMBRE

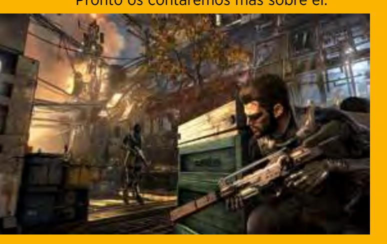
Otro que nos tiene en un sinvivir es la última aventura de Snake o el último *Metal Gear* de Kojima... Y esta vez parece que sí que es verdad...



3 Deus Ex: Mankind Divided

» PS4 » SQUARE ENIX » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Uno de las mejores noticias que nos ha dado el sector últimamente es el anuncio de un nuevo *Deus Ex* para PS4. Pronto os contaremos más sobre él.



VELOCIDAD

DRIVECLUB



» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA **89**

MOTOGP 14



» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos... NOTA **85**

NEED FOR SPEED RIVALS



» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA **86**

RIDE

» MILESTONE » 71,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de motos con ideas originales y un gran control, pero con muchos fallos técnicos y gráficamente justito. NOTA **69**

PROJECT CARS ¡Nuevo!



» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA **93**



LUCHA

DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Un buen juego de lucha, pero que ofrece pocas novedades de peso respecto a la versión de PS3. Si ya lo jugaste... NOTA **79**

MORTAL KOMBAT X



» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**



WWE 2K15

» 2K GAMES » 72,50 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora. NOTA **84**



MUSICALES

JUST DANCE 2015



» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado. NOTA **72**



LA VOZ VOL. 2

» BADLAND » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un "karaoke" estilo *SingStar* que adapta bien el conocido "talent show", aunque la selección de temas es mejorable. NOTA **75**



ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4. NOTA **85**



SINGSTAR MEGAHITS

» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

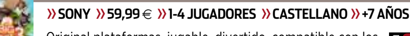
La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online. NOTA **79**

VARIOS

LITTLEBIGPLANET 3



» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS



Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA **82**

PINBALL ARCADE

» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA **80**

RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA **88**

TROPICO 5 ¡Nuevo!

» KALYPSO » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA **81**

PS STORE

APOTHEON



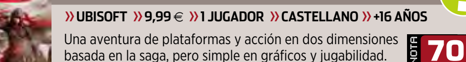
» ALIENTRAP » 10,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Mal multijugador... NOTA **83**

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA ¡Nuevo!



» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS



Una aventura de plataformas y acción en dos dimensiones basada en la saga, pero simple en gráficos y jugabilidad. NOTA **70**

BROKEN AGE ¡Nuevo!

» DOUBLE FINE » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con todo el encanto de las aventuras gráficas clásicas. La dificultad es irregular, pero es una agradable experiencia. NOTA **79**



CHILD OF LIGHT



» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA **80**



COUNTERSPY

» DYNAMIGHTY » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Una correcta mezcla de acción y sigilo aderezada con una genial ambientación. Lástima dure tan poco. NOTA **72**

juegos "con alma"



Soul Reaver 2

Otra espada legendaria que se alimenta de almas es la famosa Segadora de Almas que da nombre a ciertas entregas de la añorada serie *Legacy of Kain*. Si queréis echar una lagrimilla al respecto, echad un vistazo al reportaje de juegos cancelados donde os hablamos de *Dead Sun*.



Titan Souls

Tumbar a 20 titanes con una estructura que recuerda a *Shadow of the Colossus*, pero con un pixelado apartado gráfico y una endiablada dificultad que nos ha recordado (salvando las distancias) a los *Dark Souls* es nuestra misión en este descargable para PS4 y Vita. Merece la pena probarlo.

DEAD NATION APOCALYPSE EDITION
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA 79



ESCAPE PLAN
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita. NOTA 86



FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92



GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

HELLDIVERS
» SONY » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de acción, ideal para disfrutar en compañía de tres amigos, aunque el desarrollo en sí es monótono. NOTA 80

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

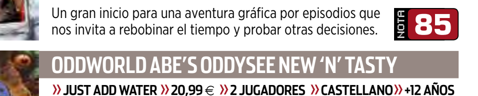


LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA 78

LIFE IS STRANGE (CAPÍTULO 1)
» SQUARE-ENIX » 4,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran inicio para una aventura gráfica por episodios que nos invita a rebobinar el tiempo y probar otras decisiones. NOTA 85



ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA 84

OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA 82



RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión. NOTA 86

RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87

ROAD NOT TAKEN
» SRY FOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Combina las mecánicas de puzzle y "roguelike", con un desarrollo que obliga a pensar cada paso. NOTA 76

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

SPORTSFRIENDS
» DIE GUTE FABRIK » 13,95 € » 2-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Cuatro divertidos minijuegos para disfrutar con amigos y echarnos unas risas con ideas frescas e hilarantes. NOTA 80



STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80



STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85



SUPER STARDUST ULTRA
» SONY » 12,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertidísimo matamarcianos, aunque es una remasterización de algo que ya se había revisado. NOTA 76

TITAN SOULS ¡Nuevo!
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82



TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA 80

TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79



TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo. NOTA 90



VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85





VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA 84



WHITE NIGHT
» ACTIVISION » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de terror muy especial, que dejará una huella en vosotros. Vale la pena jugarlo, pese a algunos fallos. NOTA 80



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **TV Anime The Idolmaster: Cinderella Girls G4U! Pack Vol. 1** (N) — PS3 | BANDAI NAMCO | MINIJUEGOS



La legión de fans de este anime se vuelve loca con este tipo de juegos... que en occidente no tendrían cabida.

2. **Hyperdimension Neptunia Victory II** (N) — PS4 | COMPILE HEART | ROL
3. **BlazBlue: Chrono Phantasma Extend** (N) — PS4 | ARC SYSTEM WORKS | LUCHA
4. **Minecraft PS Vita Edition** (N) — PS VITA | SONY | SANDBOX
5. **Clock Zero: Shuuen no Byou ExTime** (N) — PS VITA | IDEA FACTORY | AVENTURA

EE.UU.

1. **Bloodborne** (N) — PS4 | SONY | ROL DE ACCIÓN

A los norteamericanos les encanta este grandioso juego de rol muy inspirado en la obra de su "paisano" Lovecraft.

2. **Battlefield Hardline** (N) — PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP
3. **Borderlands: Una Colección muy Guapa** (N) — PS4 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP
4. **Grand Theft Auto V** (↓) — PS4 / PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Final Fantasy Type-0 HD** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL

EUROPA

1. **Battlefield Hardline** (N) — PS4 | EA GAMES | SHOOT'EM UP

Y en Europa, aunque *Bloodborne* también ha gustado, ha sido superado por las refriegas entre policías y ladrones.

2. **Bloodborne** (N) — PS4 | SONY | ROL DE ACCIÓN
3. **FIFA 15** (↑) — PS4 / PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Borderlands: Una Colección muy Guapa** (N) — PS4 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP
5. **Dark Souls II: Scholar of the First Sin** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN





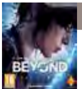


1. Grand Theft Auto V
2. FIFA 15
3. Minecraft
4. Call of Duty: Black Ops II
5. Call of Duty: Ghosts
6. NBA 2K15
7. WWE 2K15
8. Call of Duty: Advanced Warfare
9. Ride
10. Dark Souls II GOTY





AVENTURA/ROL



BEYOND: DOS ALMAS — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95

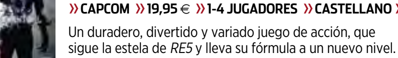
DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN
» BANDAI NAMCO » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16
La edición definitiva de *DSII*, con todo el DLC y nuevo contenido y la misma jugabilidad y dificultad de siempre. NOTA 88

DISHONORED GOTY — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94

KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX
» SQUARE-ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Dos juegos que ya eran tremendos y que lo son aún más con las mejoras y extras incluidos en esta nueva versión. NOTA 89



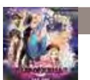
NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA 93



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98



RESIDENT EVIL 6 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» CAPCOM » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aunque tiene mucha acción y pocos puzzles, sabe enganchar con su trama y sus 2 parejas de protagonistas. NOTA 85



TALES OF XILLIA 2
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero. NOTA 91

THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA 98



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96

VELOCIDAD



GRAN TURISMO 6
» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91

GRID AUTOSPORT
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRiD* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA 88

MOTOGP 14
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA 83

RIDE
» MILESTONE » 51,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Gran variedad de competiciones con motos de calle de los principales fabricantes. Lástima que técnicamente flojee. NOTA 72

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD HARDLINE
» EA GAMES » 69,99 € » 26 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El enfoque militar deja paso a una historia de policías que aporta nuevas mecánicas. No sorprende, pero divierte. NOTA 85

BIOSHOCK INFINITE — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter en mundo abierto con un genial cooperativo. Respeta la esencia de la saga y con interesantes novedades. NOTA 91

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga conserva sus pilares, se renueva con nuevas mecánicas y ofrece un completo y divertido multijugador. NOTA 82

CRYSIS 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 87

¿Y tú cómo puntuarías a...



Tan bueno como siempre

Boris Manzano

Mortal Kombat es una saga de juegos de lucha que me acompaña desde que era pequeño y que siempre me ha sorprendido. Eso sí, tengo que reconocer que con su último lanzamiento se ha lucido. El juego está muy bien logrado y me parece que la saga tiene un gran futuro por delante, porque esto no ha hecho más que empezar y si han conseguido esto al principio de la generación...



NOTA 93 — Una gran juego de lucha que sorprende de principio a fin, como siempre ha hecho la saga. Parece mentira que sigan así después de tantos años.

Completo y divertido

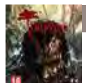
Alejandro Nebro

Mortal Kombat X me ha gustado bastante. Técnicamente está muy bien, en cuanto a escenarios y efectos. Las partículas, como la sangre o la degradación del personaje a lo largo del combate, están muy conseguidos. Tiene una historia normalita que, sin ser gran cosa, al menos nos amplia la historia de ciertos personajes de la saga. Además es un juego muy completo y duradero. Horas de diversión.



NOTA 88 — Horas y horas de diversión ya sea jugando solo o jugando online. Un juego de lucha bien hecho técnicamente y con muchas cosas.

ACCIÓN



DEAD ISLAND RIPTIDE
¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos...
NOTA 86



DMC DEVIL MAY CRY
¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva.
NOTA 90



ESCAPE DEAD ISLAND
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura con algunos puntos interesantes pero con una duración brevísima y un control con muchos fallos.

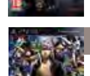
NOTA 70

DYNASTY WARRIORS 8 EMPIRES
» TECMO KOEI » 39,99 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
La versión más completa de *Dynasty Warriors*, que añade toques de estrategia a su mecánica de "machacabotones".

NOTA 68

MAX PAYNE 3
¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás.
NOTA 96

METAL GEAR RISING REVENGEANCE
¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto.
NOTA 85



PERSONA 4 ARENA ULTIMAX
» ATLUS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha 1 vs. 1 que mejora la anterior entrega con 19 luchadores y un buen puñado de modos.
NOTA 83

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED
¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente.
NOTA 87

DEPORTIVOS



FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 2-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La saga empieza su declive en PS3 con una entrega para salir del paso y con recortes, como la supresión de Clubes Pro.
NOTA 82



NBA 2K15
» 2K SPORTS » 54,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una grandísimo juego de basket, cuya mayor pega es ser muy parecido a *NBA 2K14*. No tiene las novedades de PS4.

NOTA 94



PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación...
NOTA 83



PS STORE

AARU'S AWAKENING
¡Nuevo!
» LUMENOX » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas artísticamente atractivo, pero que a la hora de jugar va de más a menos, antes de lo deseado.

NOTA 67

COUNTERSPY
» DYNAMIGHTY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una original mezcla de acción y sigilo, con una genial ambientación en la guerra fría y toques de humor. Muy corto.
NOTA 72



DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos.
NOTA 85

HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy.

NOTA 80

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje.

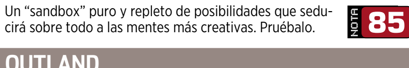
NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende.

NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto.
NOTA 89

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo.
NOTA 85



OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa.
NOTA 90

RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del Survival en su mejor versión.
NOTA 86

TOWER OF GUNS
¡Nuevo!
» GRIP DIGITAL » 14,79 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Un shooter sin complicaciones que recuerda a los clásicos del género en los 90. Se queda corto en opciones.

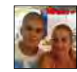
NOTA 71

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad.
NOTA 90

Mortal Kombat X?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Magnífico Kombate



Rafa García Pérez

Mortal Kombat hace de nuevo su aparición en las consolas con unas luchas brutales y muy sangrientas y unos escenarios de combate impresionantes. Aunque se le podría echar en cara un escaso número de luchadores, el hecho de que tengan distintos estilos de lucha y pelea lo compensan. Un magnífico y espectacular "kombate". Tanto si lo juegas en solitario, con amigos u online os cautivará a todos.


NOTA 91 — Pese a que su número de luchadores parece poco al principio, sus estilos de lucha y sus muchos modos de juego lo compensan y engancha de principio a fin.

El regreso de la lucha

Alejandro Mantilla

Se nota que últimamente el género de la lucha está volviendo a ponerse de moda y está regresando a lo grande. Lógicamente, una saga como *Mortal Kombat* no podía faltar a la cita. Este *Mortal Kombat X* es un gran juego de lucha, brutal en todos los sentidos. Largo, completo y divertido, además de técnicamente espectacular. Es una lástima que sea eclipsado por sus DLC y parches.


NOTA 85 — Si no fuera ir el tema de los parches y los DLC le podría más nota, pero no es agradable comprar un juego y que le añadan contenido de pago después.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY 59,95 €

El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ 99,95 €
4. **Warfare Gamepad** — INDECA 29,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH 29,95 €

VOLANTES

1. **T300 Ferrari GTE Wheel** — THRUSTMASTER 369,99 €

Compatible también con PS4, es un volante espectacular, sólido y fiable.

2. **Logitech G27** — LOGITECH 299,99 €
3. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER 499,90 €
4. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL 59,95 €
5. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER 124,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force PX4** — TURTLE BEACH 149,99 €



También compatibles con PS4, son inalámbricos, surround y ofrecen una gran potencia y claridad de sonido. Su micro es una delicia y los materiales son cómodos y de calidad.



2. **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ 99,95 €
3. **Thrustmaster Y300P** — THRUSTMASTER 79,99 €
4. **Indeca PX355** — INDECA 39,95 €
5. **Creative SB Inferno** — CREATIVE 49,95 €

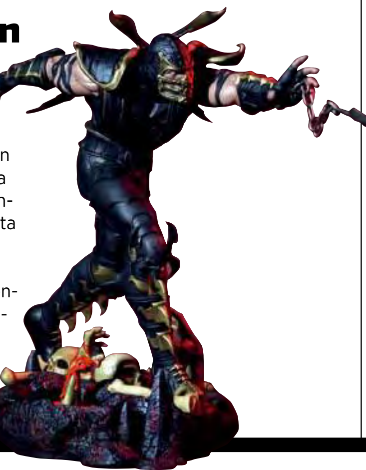


MÁS QUE JUEGOS

Figura Scorpion

www.sideshowtoy.com/ 324.99 €

El prestigioso fabricante de figuras Side Show nos presenta esta escultura de Scorpion de altísima calidad, detallada al máximo y con un magnífico acabado. Eso sí, sólo para bolsillos pudientes. Su alto precio se entiende si tenemos en cuenta que se trata de una edición limitada de la que sólo hay 700 unidades en todo el mundo y está escala 1:4 (vamos, que mide 44 centímetros). Por supuesto, incluye un certificado de autenticidad. Sí, se pueden encontrar más baratas, pero no tan chulas como esta...



Sudadera Assassin's Creed

www.amazon.com 59,99€

Ahora que llega el calorcito no apetece mucho vestirse con una sudadera, pero es difícil resistirse a una como esta, inspirada en *Assassin's Creed*. Está fabricada en tejido de alta calidad y el logo del juego está bordado. La capucha acaba en pico (como la de los assassins) e incorpora dos bolsillos, uno en el pecho y otro escondido en la manga. Qué queréis, jugando a *Assassin's Creed Chronicles China* nos ha salido el lado más friki...



DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS VITA



Minecraft no cede su puesto.

1. Minecraft
2. FIFA 15
3. NFS Most Wanted
4. Call of Duty: Black Ops Declassified
5. LittleBigPlanet Marvel Super Heroes Ed.
6. Invizimals: La Resistencia
7. LEGO Batman 3
8. LEGO Marvel Superheroes
9. Dragon Ball Z: Battle of Z
10. Assassin's Creed: Liberation



Assassin's Creed regresa a las listas.

PS VITA



AVENTURA

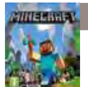
ASSASSIN'S CREED LIBERATION ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91



BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82



GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90



METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82



DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85



FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



HYPERDEVOTION NOIRE: GODDESS BLACK HEART
» IDEA FACTORY » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un notable (y sexy) juego de rol táctico que coge lo mejor del género y lo adapta a las peculiaridades de la saga. NOTA 77

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84



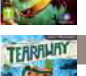
LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84



Libros de *The Witcher*

http://libros.fnac.es/ 19,95 €

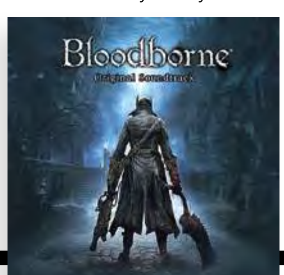
Si *The Witcher* te ha conquistado, te recomendamos que te leas los libros. Son siete títulos (el primero es "El último deseo") y te ayudarán a comprender mejor la historia de Geralt de Rivia. Son entretenidas novelas de espada y brujería, con muchas influencias en la mitología centroeuropea, escritas por el polaco Andrzej Sapkowski.



BSO Bloodborne

https://itunes.apple.com/es/store/ 29,99 €

El 21 de abril se puso a la venta la banda sonora de este genial juego de rol exclusivo de PS4. Incluye 21 cortes para un total de 70 minutos de música de compositores como Ryan Amon, Tsukasa Saitoh, Yuka Kitamura, Michael Wandmacher y Nobuyoshi Suzuki. Está disponible tanto en formato físico como en digital, aunque encontrar el CD no te va a resultar sencillo...



ACCIÓN

DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

FREEDOM WARS
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

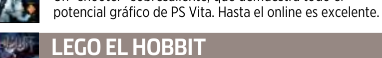
INVIZIMALS LA RESISTENCIA
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

No tiene un desarrollo muy profundo pero aprovecha a tope la consola y el coleccionismo engancha mucho. NOTA 72



KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA 82



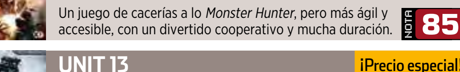
RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82



TOUKIDEN KIWAMI
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85



UNIT 13 ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!

» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

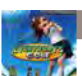


Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89

FIFA 14

» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80

STORE

BABOON!

» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE

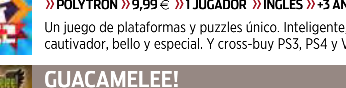
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

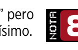
FEZ

» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS



Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

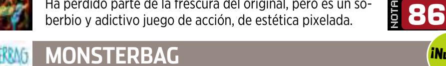
HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80

HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS



Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86



MONSTERBAG ¡Nuevo!
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS



Una divertida propuesta que mezcla puzzles con un apartado artístico muy atractivo y algunas dosis de humor negro. NOTA 70

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS



Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

TITAN SOULS ¡Nuevo!

» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS



Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95 €



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS 12,95 €



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.

La historia de Mortal Kombat

Al "kalor" del éxito de *Mortal Kombat X* repasamos la historia de una de las sagas de lucha más longevas que ha sabido mantenerse en lo más alto tras 23 años golpeando duro.

Pocas sagas pueden presumir de seguir manteniendo al frente a su creador original tras 23 años de vida y con cerca de 15 juegos a sus espaldas. *Mortal Kombat* es una de ellas. Ed Boon es el director de *Mortal Kombat X*, el último éxito de la saga. Pero también fue uno de los que alumbró esta mítica serie de lucha que fue un éxito ya desde sus inicios, espoleada por un explícito y exagerado enfoque de la violencia, inédito en aquella época.

Pero el gusto por la hemoglobina no es el único rasgo distintivo de *Mortal Kombat*. Cuando Ed Boon y John Tobias empezaron a pensar en un título capaz de disputarle a *Street Fighter II* la atención de los "parroquianos" de los salones recreativos, tenían claro que tenían que hacer un juego de lucha... diferente. Y para ello, optaron por sustituir los típicos "sprites" por el uso de imágenes digitalizadas de actores reales caracterizados como los luchadores, lo que, además de novedoso, dio pie a unas cuantas anécdotas. En un primer momento, estaba previsto que Liu Kang fuera un personaje calvo (como todo monje Shaolin que se precie). Si este luchador tiene pelo es porque el actor que le dio vida, Ho-Sung Pak, se negó a afeitarse la cabeza. John Tobias diseñó a Johnny Cage con Jean-Claude Van Damme en mente, pero en su lugar contrataron a Daniel Pesina, que además de a Cage dio vida a Scorpion y a Sub-Zero... y en *MK II* amplió su "repertorio" con Reptile y Noob Saibot. Irónicamente, en 1994 Van Damme encarnaría a Guile en la peli de "Street Fighter". En la secuela le subieron el sueldo a los actores, que pasaron a cobrar de 50 a 75 dólares por hora, pero no percibieron ningún ingreso extra por los múltiples "ports" que se hicieron de los juegos a posteori, lo que provocó que muchos de los actores llevaran el caso a los tribunales para tratar de sacar más "pasta"... con escaso éxito. Eso sí, Daniel Mesina tuvo su particular "venganza" promocionando *Bloodstorm*, un mediocre juego de lucha que pretendía competir con *Mortal Kombat*, lo que provocó su posterior despido.

En cuanto al sistema de juego, *Mortal Kombat* simplificó los 6 botones de *SFII* y los dejó en 4 botones (uno para cada extremidad), con un quinto botón para bloquear. Pero la verdadera novedad, lo que consiguió que la gente se arremolinara en torno a las recreativas en los salones, eran los "fatalities", sangrientos movimientos finales de compleja ejecución con los que sellábamos el nuestra victoria de la forma más "gore". Además de la de los jugadores, la violencia de *Mortal Kombat* también atra-

Tan real que duele

La violencia explícita, tan exagerada que es imposible tomársela en serio, siempre ha sido una de las señas de identidad de MK, algo que han usado para "vender" desde sus inicios. De hecho, sus "fatalities" dieron pie a la creación del ESRB americano.

Su inconfundible apartado gráfico y sonoro, su gusto por el "gore", sus originales modos de juego... Son algunas de las claves del éxito de la saga *Mortal Kombat* ya desde sus inicios.



Luchadores klásicos

La mayoría de los luchadores de *Mortal Kombat* (al menos los clásicos) fueron diseñados por John Tobias. Están repletos de curiosidades (Johnny Cage se basa en Van Damme, Kano es un guiño a "Terminator 2"...), tantas que es imposible resumir todas aquí. Ahí van algunas:



Scorpion
Es el favorito de Ed Boon y aparece en todos los *MK* menos en *MK3* por problemas con su actor, Daniel Mesina.

Sub-Zero
Su nombre real es Kuai Liang y la única entrega de *MK* en la que no sufrimos su hielo es *Special Forces*.

Johnny Cage
Su nombre real es John Carlton y es un actor que no necesitan que le doblen en las escenas de acción...

Liu Kang
Un monje shaolin con melena ya que el actor que lo encarnó se negó a afeitarse la cabeza para las sesiones de captura.



Combates 1 vs. 1 que han ido evolucionando, "spin-offs" en forma de aventuras de acción, minijuegos a cual más original... Con cada entrega, Ed Boon y su equipo han sabido seguir sorprendiéndonos.

Lunes Mortal

El 13 de septiembre de 1993 se lanzaron simultáneamente en todo occidente las versiones para consola de *Mortal Kombat*. Se conoció como "Mortal Monday".

jo la atención de ciertos sectores conservadores norteamericanos, cuyas protestas llegaron hasta el Congreso, lo que terminó derivando en la creación del ESRB (el equivalente a nuestro PEGI).

El juego fue "portado" con mayor o menor fortuna para casi todos los sistemas de la época, en un lanzamiento simultáneo en todo occidente que se produjo el 13 de septiembre de 1993. Una fecha que, en otro buen movimiento de marketing, fue bautizada como "Mortal Monday" o "Lunes Mortal". Cabe destacar que la versión de Super Nintendo salió con sudor en lugar de sangre y sin opción de saltarse esta censura, algo que sí se podía hacer en la versión de Mega Drive, lo que supuso un tanto para Sega en la llamada "guerra de los 16 bits". Eso sí, Nintendo aprendió la lección y se dejó de remilgos en *Mortal Kombat II*.

Para esta secuela, Ed Boon y su equipo querían hacer algo distinto, pero no tuvieron tiempo. De hecho, al principio no contemplaron la idea de una secuela y, tras acabar *MK*, su siguiente proyecto era un juego de "Star Wars" que nunca llegó a ver la luz porque, ante el éxito del primero, les encargaron *Mortal Kombat II*. Cinco personajes nuevos y la introducción de nuevos movimientos finales como "Babalities" y "Friendship" fueron algunas de las novedades de esta secuela, a la que seguiría en 1995 *Mortal Kombat 3*, que introdujo los "Animalities" y fue el único *MK* sin Scorpion por los problemas ya comentados con Daniel Mesina, el actor que le daba vida.

Esta sonora ausencia y otras fueron solucionadas en *Mortal Kombat Trilogy*, la segunda revisión de *MK3* para sistemas domésticos y la primera entrega de la serie en aparecer en PlayStation (pese a que inicialmente sólo iba a salir en Nintendo 64). A partir de ahí, la saga no abandonaría las consolas de Sony, apareciendo tanto las versiones canónicas (empezando por la siguiente, *Mortal Kombat 4*, que presentaba combates en 3D) como los "spin-offs" basados en personajes, como *MK Mythologies: Subzero* o *MK: Special Forces*, que fue la última entrega en la que trabajó Tobias, que junto a otros pesos pesados del estudio en 1999 presentó su dimisión, dejando a medias el desarrollo de *Special Forces*. Fundó su propia compañía, Studio Gigante, que tras hacer dos juegos exclusivos para Xbox cerró sus puertas en 2005. John Tobias es ahora director creativo en Zynga, mientras que Ed Boon se mantuvo al frente de la serie hasta la actualidad. Las malas lenguas dicen que no se llevan muy bien...

La serie no atravesaba sus mejores momentos. No podían permitirse el lujo de fallar en su salto a la "nueva generación"... y no lo hicieron. En 2002 lanzaron *MK: Deadly Alliance* para PS2, introduciendo novedades tan acertadas que se mantienen hoy en día, como los distintos estilos de lucha para cada personaje o la inclusión de la krypta, con 600 elementos desbloqueables. Después vendrían *MK: Deception* (que incluyó un novedoso minijuego de ajedrez) y *MK: Shaolin Monks*, un aventurero "spin-off" protagonizado por Liu Kang y Kung Lao. *MK: Armageddon* fue la última entrega en ver la luz en PS2.



Películas, series y cómics

La popularidad de *MK* le ha llevado a "protagonizar" dos películas y tres series de TV (hay una cuarta en camino, prevista para 2016). También hay cómics.

La saga se estrenó en PS3 con un "crossover": *MK vs DC Universe*, que fue el último juego producido por Midway antes de entrar en bancarrota y ser adquirida por Warner. La siguiente entrega fue concebida como un "reinicio", ya bajo el sello de NetherRealm Studios (que salió de los rescoldos de Midway manteniendo a Ed Boon al frente de la franquicia). Y así llegamos al reciente *Mortal Kombat X*.

Sonya Blade
La teniente Sonya Blade se casa con Johnny Cage aunque luego se separarán. Tienen un hija: Cassie Cage.

Raiden
Interpretado originalmente por Carlos Mesina, hermano del "polémico" Daniel, es un dios que... sangra como todos.

Goro
Goro es el único personaje del primer *MK* que no está generado a partir de imágenes digitalizadas de actores.

Kitana
Junto con Baraka, Mileena, Kung Lao y Jax, se estrenó en *MK II*. Nadie diría que tiene cerca de 10.000 años.

Noob Saibot
Su nombre es un guiño a Boon y Tobias (pero al revés). En realidad es Bi-Han, el hermano revivido de Sub-Zero.

Cronología de la saga

Con cerca de 15 juegos ya a sus espaldas, la serie *Mortal Kombat* ha desarrollado sus "kombates" en todas las consolas de Sony. Aquí recordamos sus principales entregas:



9 • AGOSTO • 1992

MORTAL KOMBAT

En 1992 los recreativos se vieron sacudidos por un salvaje e innovador juego de lucha. El 13 de septiembre de 1993 se lanzó su versión para consola, con sudor en vez de sangre para Super NES.



1993

MORTAL KOMBAT II

Un año después y al calor del éxito del primero lanzaron la secuela, ampliando la nómina de luchadores y con nuevos movimientos finales. Las versiones de consola ya no estaban censuradas.



10 • MARZO • 1995

MORTAL KOMBAT 3

Problemas con los actores que daban vida a los luchadores hicieron que *MK3* saliera con ciertas ausencias, que serían solventadas en las posteriores revisiones que tendría esta entrega.



12 • JUNIO • 1996

MORTAL KOMBAT TRILOGY

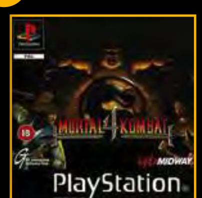
La segunda de esas revisiones es *Trilogy*, el primer *MK* para PlayStation que llegó con personajes añadidos con respecto a *MK3* y otras mejoras.



1 • OCTUBRE • 1997

MORTAL KOMBAT: MYTHOLOGIES SUB ZERO

El primer "spin-off" aventurero en plan beat'em up está protagonizado por Sub-Zero. Es el primer juego de la serie en el que no participa Ed Boon.





24 • OCTUBRE • 1998

MORTAL KOMBAT 4

Mortal Kombat 4 da el salto a los combates 3D con una entrega que generó división de opiniones entre los fans. Las versiones de consola incluyeron añadidos como Goro.



30 • JUNIO • 2000

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Otro "spin-off" dirigido por Tobias... que abandonó el estudio dejando el juego a medias. En él manejamos sólo a Jax (en la versión inicial de Tobias, Sonya iba a ser controlable también).



16 • NOVIEMBRE • 2002

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Con la saga un poco de capa caída, *Deadly Alliance* logró restaurar la ilusión de sus fans con innovaciones como distintos estilos de combate, armas, la Krypta con sus desbloqueables...



4 • OCTUBRE • 2004

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

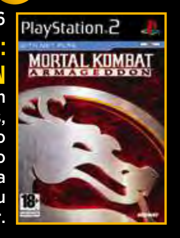
Una entrega que añade nuevas modalidades y minijuegos como el Chess Kombat, más movimientos finales (como los hara-kiri) y presenta por primera vez combates Online.



24 • SEPTIEMBRE •2005

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

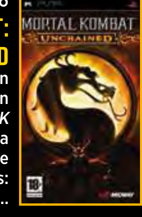
Otro "spin-off" en forma de aventura de acción que estuvo protagonizado por Liu Kang y Kung Lao, aunque muchos otros personajes aparecen durante el desarrollo.

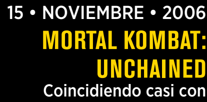


27 • OCTUBRE • 2006

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

MK: Armageddon trajo un nuevo sistema de contras, nuevos minijuegos como el Kombate motorizado (¡carreras de karts!) y la opción de crearte tu propio luchador.





15 • NOVIEMBRE • 2006

MORTAL KOMBAT: UNCHAINED

Coincidiendo casi con *Armageddon*, llegó en exclusiva para PSP *MK Unchained*, que es una versión de *Deception* que añadió más personajes: Jax, Goro, Kitana...



10 • NOVIEMBRE • 2008

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Un "crossover" con los personajes de DC Comics, con un curioso argumento de fondo. A España llegó con traducción latina: Joker como el Guasón, Catwoman como Gatúbela...



21 • ABRIL • 2011

MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat se "reinició" en 2011 con un entrega que volvía a presentar combates en 2D pero con gráficos tridimensionales e invitados de lujo como Kratos o Freddy Krueger.

7 • DICIEMBRE • 2011

MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION

A PS Store llegó este recopilatorio en formato descargable que incluyó versiones mejoradas del primer *Mortal Kombat*, *Mortal Kombat II* y *Ultimate MK 3*. Para nostálgicos.



14 • ABRIL • 2015

MORTAL KOMBAT X

La "décima" entrega de la saga (pronúnciese "equis") trajo todo lo bueno del anterior potenciando el online, con Torres cuyos retos cambian cada día e incluso... ¡cada hora!



Género:
LUCHA
Desarrollador:
MIDWAY
Editor:
MIDWAY







JUGADORES **1-2**
INSTALACIÓN **NO**


TEXTOS **INGLÉS**
VOCES **INGLÉS**







A LA TERCERA, VA LA VENCIDA: **FINISH HIM!**

Mortal Kombat Trilogy

La saga de lucha más "kruenta" se estrenó en PlayStation con la versión más completa de la tercera entrega de *Mortal Kombat*.

En 1995 y con la saga en su punto álgido de popularidad, Midway lanzó *Mortal Kombat 3* de una forma un tanto precipitada y teniendo que improvisar sobre la marcha soluciones a la "rebelión de los actores" que motivó sonoras ausencias como la de Scorpion. Por ello, se apresuraron a sacar una edición mejorada llamada *Ultimate MK3* y, con la llegada de las nuevas consolas, lanzaron la versión definitiva. *MK Trilogy*, que supuso el estreno de la saga en PSone.

***Mortal Kombat Trilogy* conservaba todo lo bueno del original:** vibrantes combates en 2D con un sistema de juego "marca de la casa" y más movimientos finales que nunca: "Fatalities" (normales y de escenario), "Babalities", "Friendship", los nuevos "Animalities"... Además, la potencia de PSone movía el juego con soltura y la parcela sonora, a cargo de Dan Forden una vez más (incluyendo su famoso "Toasty!") acompañaba a la perfección estas sangrientas peleas, carentes de toda censura y mesura. Aparte, para *MK Trilogy* añadieron más personajes, como Chamaleon o los "hijos pródigos" Johnny Cage y Scorpion (interpretados por otros actores tras la ruptura con Daniel Mesina). De todas las versiones para sistemas domésticos (también hubo para Nintendo 64, Saturn y PC), la versión de PlayStation fue la mejor en líneas generales, con escenarios más vistosos, un mayor nivel de detalle en los "fatalities", algún escenario extra...
En nuestra opinión, *Mortal Kombat Trilogy* sigue siendo muy jugable hoy en día, pese al desequilibrio en su plantel de luchadores. Es una pena que no esté incluido en el recopilatorio que hay para PS3 en PS Store llamado *Mortal Kombat Arcade Kollection*, que incluye *MK, MKII* y *Ultimate MK3* con mejoras, trofeos y juego online por 9,99 €.

» LA VERSIÓN **DEFINITIVA** DE UN GRANDIOSO JUEGO DE LUCHA



1 30 LUCHADORES. Aparte de los de *MK3* añade a otros como Scorpion, Johnny Cage, Chameleon...



2 SIN CENSURA. Los remilgos se quedaron en el pasado. Aquí la sangre corre a sus anchas...



3 GOLPES FINALES: Aparte de "Fatalities", había Brutalities, Animalities y simpáticos Friendship.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

playmania@axelspringer.es

Edita



AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 8/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE JUNIO

» ESPECIAL Nº 200

¡No te pierdas el número 200! ¡Llegará cargado de sorpresas!

SÚPER PACK PLAYMANÍA

La suscripción a Playmanía incluye:



- 12 números de la edición en papel
- 12 números de la edición digital*
- Headset PX 455 de Indeca

Auricular Premium para PS4 diseñado especialmente para videojuegos gracias a: Sonido Estéreo de Alta calidad con micrófono de 50mm.
Diseño Ergonómico: Almohadillas suaves y ajustables para un máximo confort durante largas horas de juego.
1 metro cable (conexión directa con el mando de PS4)
Control de Volumen y Botón de silenciado para el micrófono. Micrófono Oculto
Universal Compatible (3,5mm Minijack)
PVP recomendado: 49,95€

- Acceso al club Ozio: más de 500 empresas con descuentos exclusivos

* Acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, IOS y Android.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas, por tel.: 902 540 777
y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

Å-POLO TIERRA

www.volkswagen.es/polo

Marte mola, pero la Tierra con un Polo por 9.900 €* mola más.

Volkswagen A-Polo 1.0 75 CV/ 55 kW 3p por 9.900 €*:

Aire acondicionado	Asistente de arranque en pendientes
Llantas de aleación 15"	Sistema Start&Stop
Radio CD con pantalla táctil a color de 6,5" con Bluetooth	Airbags frontales, laterales y de cabeza
6 altavoces	Control de presión de neumáticos
Volante multifunción	Faros halógenos y luz de marcha diurna
Sistema de frenado anticolisiones múltiples	Retrovisores térmicos con ajuste eléctrico
ESC, ABS	Anclajes Isofix

Síguenos en:







#aPoloTierra



Das Auto.

Volkswagen A-Polo 1.0 75 CV/ 55 kW: consumo medio (l/100 km) de 4,8; emisión de CO_2 (g/km) de 108.

*PVP recomendado en Península y Baleares de 9.900 € para un Volkswagen A-Polo 1.0 75 CV/ 55 kW 3p (IVA, transporte, impuesto de matriculación y descuento de marca, concesionario y Plan PIVE incluidos), para clientes particulares y autónomos siempre que se entregue a cambio un coche de más de 10 años y que financien a través de Volkswagen Finance EFC S.A., según condiciones contractuales un capital mínimo de 8.200 €, con una permanencia mínima de la financiación de 48 meses. La oferta de financiación lleva asociada la contratación opcional de un seguro por 299 € con la Compañía Zurich de la modalidad de todo riesgo con franquicia de 300 €, para reparaciones efectuadas en la Red Oficial Volkswagen, para mayores de 25 años en el momento de la contratación, mediado por Volkswagen Insurance Services Correduría de Seguros, S.L. inscrita en el Registro Especial de Sociedades de Correduría de Seguros con la clave J-0667. Oferta válida hasta el 31.05.2015 sujeta a la aprobación del Plan PIVE por parte del Gobierno. Incompatible con otras ofertas financieras. Limitada a 2.000 unidades. Modelo visualizado: Polo Sport con opcionales.